மதுரைத் தமிழ்ச் சங்கம்
THE MADURA TAMIL SANGAM

ஆரம்ப பாடசாலை
விளையாட்டுகள்

ஈரோடு
லண்டன் மிஷன் கம்யூனிடி டிரெயினிங் ஸ்கூல்
உடற்பயிற்சி ஆசிரியர்

E. S. ஆறுமுகம் அவர்கள்

இயற்றியது.

டாக்டர். ஜார்ஜ். எப். ஆண்ட்ரூஸ், B. A., L. T., (Madras)
M. A., Ph. D., (Columbia)
ஸீனியர் பிஸிகல் டைரக்டர் அவர்கள்
எழுதிய மதிப்புரையுடன்.

காபிரைட்] 1937 [விலை அணா 12

THE MADURA TAMIL SANGAM

FOREWORD

"Come, let us live for and with the children"

That physical education activities have a definite place in education of the child is now recognised. In elementary schools, however, little or no attention is paid to this aspect of education for many reasons, one of which is the lack of authoritative books on physical education activities suitable for elementary schools. Mr. Arumugham is therefore to be congratulated on his efforts to supply this need. His experience for years as Physical Training Instructor of an outstanding Training School for teachers has borne fruit in this valuable book.

The subject matter of the book has been carefully selected in conformity with modern trends in physical education. Not dull and dreary drill, but interesting games, story plays and dramatization activities, rhythmic activities of the song play and folk dance type, indigenous games, stunts, and such activities which are the delight of children are described as essential to a programme of physical education in elementary schools.

The originality shown in the invention of a number of activities is very refreshing, and the presentation of the song plays so as to enable any teacher to use them with ease is highly commendable. The hints to teachers at the beginning of each chapter, the clear diagrams, the illustrative photographs and the classified index add to the usefulness of the book.

The book should be a valuable guide to all elementary school teachers - men and women - who are interested in the welfare of the children entrusted to their care. They can really "live for the children" by making the utmost use of the activities described in the pages of this book.

SAIDAPET,
4—8—1937.

G. F. ANDREWS,
Senior Physical Director.

முகவுரை

சரீரம், மனம், ஆத்மா என்னும் மூன்று தத்து வங்களில் சரீரமே முதன்மையாகவும், மற்ற வளர்ச்சி களுக்கு ஆதாரமாகவும் இருக்கின்றதென்பது யாவருக் கும் தெரிந்த விஷயமே. 'சுவரை வைத்துக் கொண் டல்லவோ சித்திரம் எழுதவேண்டும்?' என்னும் முது மொழிக்கிணங்க, சரீரத்தைத் திடமாய் வைத்துக்கொண்டு தான் மற்ற தத்துவங்களை வளர்க்கப் பிரயத்தனப்பட வேண்டும். இதுபற்றியே அரிய பெரிய புலவர்களும் 'சௌக்கியமான உடம்பிலேயே ஆரோக்கியமான மனசு இருக்கின்றது' எனத் திருவாய்மலர்ந் தருளியுள்ளார்கள். சுருங்கக் கூறுமிடத்து, மனிதனுடைய எல்லாச் செல்வாக்கு களுக்கும் சரீரமே மூல காரணமாய் இருக்கிறது. இந்த உண்மையை நன்குணர்ந்தே தற்காலத்தில் சர்க்கார் எல்லாக் கலாசாலைகளிலும், கல்லூரிகளிலும், மாணவர்களுக்குத் தேகப்பயிற்சி கொடுக்கவேண்டுமென்று கட்டாயப்படுத்தி வருகிறார்கள். தேகாப்பியாசத்தின் இன்றியமையாமையை விரித்துரைக்கவும் வேண்டுமோ!

இத்தேகாப்பியாசத்தின் அவசியத்தை உணர்ந்து நகர கலாசாலைகளில் மாணவர்களின் சரீரவளர்ச்சிக்கு ஏது வான நல்ல விளையாட்டுகளைக் கற்பித்து வருகிறார்கள். ஆனால் கிராம பாடசாலைகளிலும், நகர ஆரம்ப பாடசாலைகளிலும் பிள்ளைகளுக்கு எவ்வளவு தேகப்பயிற்சி கொடுத்து வரு

கிறார்கள் என்று பார்க்கும் பொழுது, அது மிகவும் குறைவாகவே இருக்கிறதென்பதை யாவரும் ஒப்புக் கொள்ள வேண்டியவர்களாயிருக்கிறோம். ஆகையால் கிராம பாடசாலை மாணவர்களுக்கு இப்பயிற்சியைச் சரியான முறையில் கற்பிக்கக்கூடிய ஓர் சாதனத்தை ஏற்படுத்த வேண்டுமென்ற ஆசை அனேக வருஷங்களாக என் மனதில் குடி கொண்டிருந்தது. ஆகவே என் சொற்ப 15 வருட அனுபவத்தில் இதில் காணும் விளையாட்டுகள் ஒவ்வொன்றையும் செய்து பார்த்து சிறுவர்களுக்குப் பிரயோஜனமென்று அறிந்தே இதில் எழுதியிருக்கிறேன்.

பிள்ளைகளுக்கு இயற்கையாகவே விளையாட்டுகளில் ஆசையும், ஊக்கமும், உற்சாகமும் உண்டு. ஆனால் சிறுவர்களிடத்திலிருக்கும் இந்த உன்னத லட்சணங்களை விருத்தி செய்யக் கூடிய சரியான சாதனங்கள் ஆசிரியரிடத்தில் இல்லாததனால் பிள்ளைகளுக்கு விளையாட்டிலிருக்கும் ஆசை குன்றிப் போய் விடுகிறது. ஆங்கில பாஷையில் தேகாப்பியாசத்தைப்பற்றி எத்தனையோ புத்தகங்கள் இருக்கின்றன. ஆனால் ஆரம்ப ஆசிரியர்கள் நன்றாய்த் தெரிந்து கொள்ளும்படி தமிழ் மொழியில் ஒரு புத்தகமேனும் கிடையாது. ஆரம்ப ஆசிரியர்கள் சுலபமாகவும், தெளிவாகவும் அறிந்து கொள்ளக்கூடிய விதமாக ஒரு புத்தகம் தமிழ்ப் பாஷையில் இருந்தால் மாத்திரம் அவர்கள் தங்கள் பாடசாலைகளில் தேகப்பயிற்சி விளையாட்டுகளை யாவரும் விரும்பத்தக்க விதமாகவும், பிரயோஜனகரமாகவும் கற்பிக்கக்கூடுமென்ற எண்ணமே இப்புத்தகத்தை எழுதும்படி என்னைத் தூண்டிற்று.

ஆரம்ப பாடசாலைகளில் இடம், பொருள், ஏவல் முதலிய சௌகரியங்கள் கிடையா. ஆகையால் பாடசாலை

களின் நிலைமைகளை அனுசரித்தே விளையாட்டுகள் தெரிந்தெடுக்கப்பட்டிருக்கின்றன. இப்புத்தகம் எளிய தமிழ் நடையில் எழுதப்பட்டிருக்கிறது. பிள்ளைகளுக்குப் பாட்டுகளில் பிரியம் அதிகமானதால் சில விளையாட்டுகளுக்குப் பொருத்தமான பாட்டுகள் சாதாரண மெட்டுகளிலும், எளிய நடையிலும் எழுதப்பட்டிருக்கின்றன. இப்புத்தகத்தில் அனேக விளையாட்டுகள் பெண்பிள்ளைகளுக்கும் பிரயோஜனமாய் இருக்கும்படி எழுதப்பட்டிருக்கின்றன.

இப்புத்தகத்தை உபயோகிக்குமுன் ஆங்காங்கு எழுதப்பட்டிருக்கும் குறிப்புகளைக் கவனிப்பது அவசியமாகும்.

இப்புத்தகத்தை வெளியிட ஊக்கத்தையும் ஆலோசனைகளையும் கொடுத்த Dr. G. F. Andrews, B. A., L. T. M.A., Ph. D. (Columbia) Senior Physical Director, Madras. அவர்களுக்கும், பாட்டுகளை இயற்றிய எனது உடன் ஆசிரியர்களாகிய சங்கீத உபாத்தியாயர் கே. ஜி. துரைசாமி, ஏ. அரிவானந்தம் அவர்களுக்கும், அவ்வப்போது வேண்டிய உதவிகளைச் செய்த மற்றுமுள்ள உடன் ஆசிரியர்களுக்கும், மாணவர்களுக்கும் எனது அன்பார்ந்த நன்றியைச் செலுத்தக் கடமைப்பட்டிருக்கிறேன்.

அன்பன்,

ஈ. எஸ். ஆறுமுகம்.

விளையாட்டுகளை நடத்த உபாத்தியாயர்கள் கவனிக்கவேண்டிய சில முக்கிய விதிகள்

1. முதலில் பிள்ளைகள் சுலபமாக விளையாடக்கூடிய விளையாட்டுகளை ஆரம்பித்து, பின்னால் கொஞ்சங் கொஞ்சமாகக் கடினமான விளையாட்டுகளைக் கற்பிக்கவேண்டும். (இப் புத்தகத்தில் விளையாட்டுகள் அவ்வாறே ஒழுங்காக எழுதப் பட்டிருக்கின்றன)

2. விளையாட்டைக் கற்பிக்கும்பொழுது பிள்ளைகள் எல்லோரும் நன்றாக கவனிக்கிறார்களா என்று பார்த்துக் கொள்ளவேண்டும்.

3. விளையாட்டுகளை ஆரம்பிக்குமுன் அவைகளின் விதிகளை நன்றாகத் தெரிந்துகொண்டு அந்த விதிகளின்படி நடத்தவேண்டும்.

4. விளையாட்டுகளில் பட்சபாதமில்லாமல் உறுதியான தீர்ப்புகள் கொடுக்கவேண்டும்.

5. உபாத்தியாயர்கள் உற்சாகமாக இருந்தால் தான் பிள்ளைகள் சிரத்தையோடும் சந்தோஷத்தோடும் விளையாடுவார்கள். விளையாட்டுகளை அனாவஸ்யமாக மத்தியில் நிறுத்தக் கூடாது.

6. விளையாட்டுகள் அந்தந்த ஊர்களின் சௌகரியங்கள், சாதனங்களுக்குத்தக்கபடி இருக்கவேண்டும்.

7. பிள்ளைகள் சலித்துப்போகும் வரை ஒரு விளையாட்டை நீடிக்கக் கூடாது. அப்படிச் செய்தால் பிள்ளைகளுக்கு அந்த விளையாட்டிலிருக்கும் உற்சாகம் போய்விடும்; அதே விளையாட்டைத் திரும்ப விளையாட ஆசைப்பட

மாட்டார்கள். ஆகையால் பிள்ளைகளுக்கு ஒரு விளையாட்டில் உற்சாகமாய் இருக்கும் பொழுதே அந்த விளையாட்டை நிறுத்தி வேறு விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

8. பையன்களுக்கு அதிகமான பொறுப்பைக் கொடுக்கவேண்டும். அதனால் ஒவ்வொருவனும் தலைவனாக இருக்கப் பழக்கப்படுகிறான்.

9. விளையாட்டுக்கு வேண்டிய சாமான்களை முன்னதாகவே சேகரித்துக் கொள்ளவேண்டும்.

10. அசந்தர்ப்பங்களை முன்னதாகவே எதிர்பார்த்து அவைகளுக்குத் தேவையானவைகளை ஒழுங்குபடுத்திக் கொள்ளவேண்டும்.

11. முக்கியமான போட்டிப் பந்தயங்களுக்கு விளையாட்டுகளை நன்றாகத் தெரிந்தவர்களைத் தனக்கு உதவியாக சேர்த்துக் கொள்வது நலம்.

12. எல்லா விளையாட்டுகளிலும் பிள்ளைகள் நேர்மையாக விளையாடும்படி வற்புறுத்தவேண்டும். ஏமாற்றியோ அல்லது அநீதியாகவோ விளையாட இடம்கொடுக்கக்கூடாது.

13. உபாத்தியாயர் விளையாட்டு நேரங்களில் தாம் உபாத்தியாயர் என்பதை மறந்து தன்னையும் ஒரு பையனாக நினைத்துப் பிள்ளைகளுடன் சேர்ந்து விளையாடவேண்டும்.

14. பிள்ளைகள் விளையாடும் போது அவர்கள் விளையாடும் விளையாட்டுகளைத் தங்கள் பாடசாலைக் கடமைகளில் ஒன்றாகக் கருதாமல், சந்தோஷமாய் விளையாடும்படி வகுப்பை நடத்தவேண்டும்.

உள்ளுறை

அத்தி.		பக்கம்.
	வாழ்த்துப் பாட்டு	... xii
1.	தொட்டுவிளையாடும் விளையாட்டுகள் (Tag Games)	... 1
2.	நானாவித விளையாட்டுகள் (Miscellaneous Games)	... 18
3.	ரிலே விளையாட்டுகள் (Relay Games)	... 48
4.	போட்டி விளையாட்டுகள் (Non-Relay Games)	... 78
5.	வகுப்பறை விளையாட்டுகள் (Indoor Games)	... 92
6.	தனிப் போட்டி விளையாட்டுகள் (Individual Combative Contests)	102
7.	அபிநய விளையாட்டுகள் (Imitative Play Activity)	... 108
8.	பாட்டுடன் விளையாட்டுகள் (Singing Games)	... 120
9.	கும்மி, கோலாட்டம்	... 143
10.	குட்டிக்கரணம்.	... 150
11.	பிரமிட் பில்டிங் அப்பியாசங்கள் (Pyramid Buildings)	... 154
12.	மேஜர் விளையாட்டுகள் (Major Games)	... 159
13.	அட்டவணை (Index)	... 191

வாழ்த்துப் பாட்டு

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். அந்தரகாந்தாரம். சுத்தமத்யமம். பஞ்சமம். சதுச்ருதிதைவதம். காகலி நிஷாதம்.

திஸ்ரநடை] பாட்டு [ஏகதாளம்

ஸாஸ. காக. ஸாஸ. காக. ரிகரி. காம. காக. கா , |
வாழ்க. வாழ்க. வாழ்க. நாளும். வாழ்க. வாழ்க. வாழ்க.வே! |

ககக. பமப. ககரி. மமக. ஸஸஸ. காரி. ஸா.நி. ஸா, |
வரிசை. யா-க நின்-று. பரனின். வணக்கம் செய்ய.வாரு.மே, |

பா ம. பாம. பபம. பபப. பாத. பாம. காக. கா , |
அன்னை. தந்தை. அரசன். குருவை. ஆத.ரிக்கும். ஈச. னே, |

க. கம. பமப. ககரி. மாக. ஸஸஸ. காரி. ஸா.நி. ஸா , || 1.
அருமைச். சிறுமி. சிறுவர்க். கன்பின். அருளைத். தாரும்.ஈச.னே! ||

மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்.

கண்ணின் மணியைப் போலக் காக்கும் அன்னை தந்தை வாழ்கவே!
எண்ணில்லாத சீருஞ் செல்வம் என்றும் பெற்று வாழ்கவே!
கலைஞ் ஞான கல்விக் கலையைக் கவர்ந்தெம் மனதைக் கனிவுடன்
கற்றுக் கொடுக்கும் எங்கள் உபாத்திமார்கள் ஓங்கி வாழ்கவே! 2

அருமைப் பரதகண்டம் ஆளும் அரசர் ஓங்கி வாழ்கவே!
அன்னை ராணி அம்மையாரும் ஆயுள் பெற்று வாழ்கவே
அரச குடும்பம் அனைத்தும் ஓங்கி அவனியெங்கும் வாழ்கவே!
அரசர் அன்பின் ஆட்சி ஓங்க அருளைத் தாரும் ஈசனே! (வாழ்) 3

* பிரதி மத்யமம்.

ஆரம்ப பாடசாலை விளையாட்டுகள்

அத்தியாயம் 1.

தொட்டுவிளையாடும் விளையாட்டுகள் (Tag Games)

'தொட்டு விளையாடும் விளையாட்டு' என்பது உத்தியாளாக (It) நியமிக்கப்படும் ஒருவன் மற்ற பையன்களைத் துரத்தித் தொடுவது. மற்றவர்கள் விளையாட்டிற்குத் தக்கபடி உத்தியாளினால் தொடப்படாமல் தப்பித்துக்கொள்வது.

இந்த விளையாட்டுகளை நடத்த உபாத்தியாயர்கள் கவனிக்க வேண்டிய சில விதிகள்.

1. எல்லைகளைப் பிள்ளைகளின் எண்ணிக்கைக்குத் தக்கபடி சரியாகத் தெரியும்படி குறிக்கவேண்டும்.

2. எல்லைக்குள் ஒரு இடத்தைக் குறிக்கவேண்டும். உத்தியாள் மற்றவனைத் தொட்டுவிட்டால், தொடப்பட்டவன் உடனே மற்றவர்களைத் தொடக்கூடாது. குறிப்பிட்ட இடத்திற்கு வந்து, அங்கிருந்து தான் புறப்படவேண்டும்.

3. விளையாட்டிற்கு வேண்டிய கருவிகளை முன்னதாகவே சேகரித்து வைத்துக்கொள்ளவேண்டும்.

4. கால் பந்து கிடைக்காவிட்டால் வைக்கோல் அல்லது கந்தைத்துணிகள் செலுத்தப்பட்ட பந்துகளை உபயோகிக்கவும்.

5. விளையாடும் இடத்தைச் சுத்தமாக வைத்துக் கொள்ளவும்.

6. 'It' என்பது 'உத்தியாள்'. இந்த விளையாட்டு களில் துரத்தப்படுகிறவன் எல்லைக்கு வெளியே போய்விட்டால் 'It' ஆகவேண்டும்.

7. ஒவ்வொரு விளையாட்டிற்கும் அந்தந்த விளையாட்டிற்கு விளையாடக்கூடிய பையன்களின் எண்ணிக்கை குறிக்கப்பட்டிருக்கிறது.

1. தொட்டு விளையாடல் (Ordinary Tag). 16-30.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைக்கவும். ஒருவனை 'It' (உத்தியாள்) ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்றதும் 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். 'It' தொட்டுவிட்டால், தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும். முன்னிருந்த 'It' மற்றபையன்களுடன் சேர்ந்து கொள்ளவேண்டும். எல்லைக்கு வெளியே போனவனும் 'It' ஆக வேண்டும்.

2. கைகட்டித் தொடுதல் (Clasp Tag) 10-30.

'தொட்டு விளையாடல்' போலவே; ஆனால் பிள்ளைகளும் 'It' உம் கைகளைப் பின்னால் கட்டிக்கொண்டு ஓடவேண்டும். ('It' மற்றவர்களைப் புஜங்களினால்தான் தொடமுடியும்.)

3. நொண்டி (Hopping Tag) 10-30.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைக்கவும். ஒருவனை 'It' (உத்தியாள்) ஆக நியமிக்கவும். உத்தியாள் மற்றவர்களை நொண்டி அடித்துக்கொண்டு துரத்தித் தொடவேண்டும். 'It' ஆல் தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும். முன்னிருந்த 'It' பிள்ளைகளுடன் சேர்ந்துகொள்ள வேண்டும். எல்லைக்கு வெளியே போனவனும் 'It' ஆகவேண்டும்.

4. விறைத்து நடத்தல் (Stiff Knee Tag) 10-30.

பிள்ளைகளை ஒரு குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து, ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்றதும் எல்லோரும் முழங்கால்களை மடக்காமல் நடக்கவேண்டும். 'It'உம் முழங்கால்களை மடக்காமல் நடந்து மற்றவர்களைத் தொடவேண்டும் தொடப்பட்டவன் 'It'ஆகவேண்டும்.

குறிப்பு:—'It' யார் என்று தெரிவதற்காக 'It' இடது கையைத் தூக்கிக்கொண்டு நடப்பது நலம்.

5. உட்காரு (Squat Tag) 10-30.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து ஒருவனை உத்தியாளாக நியமிக்கவும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். பையன்கள் தப்பித்துக் கொள்வதற்காக உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். உட்காராதவனை 'It' தொட்டு விட்டால் தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும்.

6. நொண்டி (Hop Tag) 16-40.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து, ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். எல்லைக்குள் ஒரு இடத்தில் ஒரு உத்தியைக் குறிக்கவும். 'go' என்று சொன்னவுடன் 'It' நொண்டி அடித்துக் கொண்டு மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும். 'It' காலை ஊன்றிவிட்டால் 'It' உத்திக்கு ஓடவேண்டும்; அப்பொழுது மற்ற பையன்கள் அவன் முதுகில் ஆளுக்கு ஒரு அடி அடிக்கலாம். உத்தியைச் சேர்ந்த பிறகு விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

7. மூக்கைப் பிடி (Nose Tag) 12-30.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து ஒருவனை உத்தியாளாக நியமிக்கவும். 'go' என்றதும் உத்தியாள் மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். பிள்ளைகள் தப்பித்துக் கொள்வதற்காக வலதுகால் அல்லது இடதுகாலைத் தூக்கி வலதுகை அல்லது இடதுகையினால் தூக்கின காலுக்கடியில் கொண்டுவந்து கையைமடக்கி நன்றாகக் குனிந்து மூக்கைப் பிடித்துக்கொள்ளவேண்டும். இப்படி மூக்கைப் பிடிக்காதவனை உத்தியாள் தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவன் உத்தியாளாகவேண்டும்.

8. முதுகுக்கு முதுகு (Back to Back Tag) 16-40.

பிள்ளைகளை ஒரு குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'go' என்று சொன்ன

முதுகுக்கு முதுகு

வுடன் 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். பையன்கள் 'It'டுக்குத் தப்பித்துக் கொள்வதற்காக முதுகுக்கு முதுகு ஒட்டிக்கொள்ளவேண்டும். (இந்த விளையாட்டில் 'It' ஆல் துரத்தப்படுகிறவனுக்கு முதுகைக் கொடுக்க

மற்றவர்கள் அவனுக்கு உதவிசெய்ய வேண்டும்). தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும்.

9. ஸ்பாட் டேக் (Spot Tag) 15-40.

பிள்ளைகளில் இரண்டு பேரைத் தவிர மற்றவர்களைத் தனித் தனியாக கொஞ்சம் தூரந் தூரமாக நிற்கவைக்கவும். இந்த இரண்டு பேரில் ஒருவன் Runner (ஓடுகிறவன்); மற்றவன் Chaser (துரத்துகிறவன்); 'Go' என்றதும் 'Chaser' ஓடுகிறவனைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். 'Runner' ருக்கு ஓடக் கஷ்டமாக இருந்தால் அங்கு நிற்பவனில் ஒருவனைத் தொட்டு அதே இடத்தில் நின்று கொள்ளவேண்டும். இப்படித் தொடப்பட்டவன் Runner ஆகவேண்டும். துரத்துகிறவனினால் துரத்தப்படுகிறவன் தொடப்பட்டால் அவன் Chaser ஆகவேண்டும்.

குறிப்பு:—இதே விளையாட்டை ஓடுகிறவனும் துரத்துகிறவனும் நொண்டி அடித்தும் விளையாடலாம்.

10. நிழல் (Shadow Tag) 16-40.

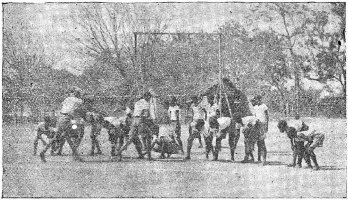
ஒரு குறித்த எல்லைக்குள் பையன்களை நிறுத்தி, ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தி அவர்களின் நிழலைக் காலால் மிதிக்க வேண்டும். அப்படி யாருடைய நிழல் காலால் மிதிக்கப்படுகிறதோ, அவன் 'It' ஆக வேண்டும்.

குறிப்பு:—நிழல் விழுகும்படி சூரியன் பிரகாசிக்கும்பொழுது தான் இந்த விளையாட்டை விளையாட முடியும்.

11. கணுக்கால் (Ankle Tag) 15-30.

பிள்ளைகளை ஒரு குறித்த எல்லைக்குள் நிற்க வைத்து ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்றதும் 'It' மற்ற

வர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். பிள்ளைகள் தப்பித்துக் கொள்வதற்கு மற்றவர்களில் ஒருவனின் கணுக்காலைப் பிடித்துக்கொள்ள வேண்டும். 'It' ஒருவனைத் துரத்தினால் மற்றவர்கள் துரத்தப்படுகிறவனுக்கு உதவியாகத் தங்கள் காலை நீட்டி-



கணுக்கால்

னால், துரத்தப்படுகிறவன் கணுக்காலைப்பிடித்துக்கொள்வான். (தன்னுடைய கணுக்காலையே பிடித்துக் கொள்ளக்கூடாது) இப்படி கணுக்காலைப் பிடிக்காதவனை 'It' தொட்டு விட்டால், தொடப்பட்டவன் 'It' ஆக வேண்டும்.

12. ஜோடிகள் (Partner Tag) 10-40.

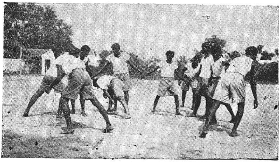
பிள்ளைகளை ஜோடி ஜோடியாக கைகளைக் கோர்த்துக்கொண்டு குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைக்கவும். ஒரு ஜதையை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்றதும் 'It' ஜதை மற்ற ஜதைகளைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். தொட்டப்பட்ட ஜதை 'It' ஆகவேண்டும். முன்னிருந்த 'It' ஜதை பிள்ளைகளுடன் சேரவேண்டும்.

13. ஊக்கு டேக் (Hook Tag) 15—45.

இரண்டுபேரைத் தவிர மற்றவர்களை ஜோடி ஜோடியாகக் கைகளைச் சேர்த்து இடுப்பில் வைத்துக்கொண்டு நிற்கவைக்கவும். இரண்டு பேரில் ஒருவன் 'Chaser' (துரத்துகிறவன்); மற்றவன் 'Runner' (ஓடுகிறவன்). 'Go' என்றதும் 'Chaser', 'Runner' ஐ துரத்தித் தொடவேண்டும். தப்பித்துக் கொள்ளும் பொருட்டு, ஜதையாக நிற்பவர்களின் ஒருவர் கையை கோர்த்துக்கொள்ளவேண்டும். அந்த ஜதையில் மூன்றுவது நிற்பவன் 'Runner' ஆக வேண்டும். 'Runner' ஐ 'Chaser' தொட்டுவிட்டால் 'Runner' 'Chaser' ஆகவும் 'Chaser,' 'Runner' ஆகவும் மாறவேண்டும்.

14. சங்கிலி (Chain Tag) 10-40.

பிள்ளைகளை ஒரு குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து ஒருவனை 'It' (உத்தியாள்) ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்றதும்



சங்கிலி

உத்தியாள் மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவன் 'It' இன் கையைப் பிடித்துக்கொண்டு

இரண்டுபேருமாகச் சேர்ந்து மற்றவர்களைத் தொடவேண்டும். இப்படியாக, தொடப்பட்டவர்கள் எல்லோரும் 'It' கக்ஷியில் சேர்ந்து கைகளைப் பிடித்துக்கொண்டு மற்றவர்களைத் தொடவேண்டும். கைகோர்வை பிரிந்துவிட்டால் மறுபடியும் சேர்ந்துகொண்டு தான் தொட ஆரம்பிக்கவேண்டும். (இந்தக் கோர்வையில் கடைசியில் இருக்கும் இருவர்கள் தான் தொடமுடியும்). எல்லையைத் தாண்டினவனும் 'It' கக்ஷியில் சேரவேண்டும். கடைசியில் கிடைப்பவன் கெட்டிக்காரன். (பிள்ளைகள் தப்பிக்கும் பொருட்டு கைகளுக்குள் புகுந்தும் கைகளை அறுத்துக்கொண்டும் ஓடலாம். ஆனால் கைகளின்மேலே தாண்டிக்கொண்டு ஓடக் கூடாது.)

14 A. செம்படவர் வலை (Fisherman Net) 10-40.

செம்படவர் வலை

'சங்கிலி' விளையாட்டுப் போலவே விளையாடவேண்டும்.

15. ஜப்பான் விளையாட்டு (Japanese Tag) 12–40.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து, ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்றதும் 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தித்தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவன், 'It' எந்த இடத்தில் தொட்டானே அந்த இடத்தில் ஒரு கையை வைத்துக்கொண்டு மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். முன்னிருந்த 'It' பிள்ளைகளுடன் சேரவேண்டும்.

குறிப்பு:—உத்தியைவிட்டு வெளியே போய்விட்டால், வெளியே போனவன் 'It' ஆகவேண்டும். அவன் மூக்கை ஒரு கையில் பிடித்துக்கொண்டு மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும்.

16. ஜப்பான் விளையாட்டு (Japanese Tag. Variation) 12-40.

ஜப்பான் விளையாட்டுப்போலவே - ஆனால் தொடப்பட்டவன் தொட்ட இடத்தில் ஒரு கையை வைத்துக்கொண்டு தொட வரும்பொழுது மற்றவர்களும் அவனைப்போலவே கையை வைத்துக்கொண்டு ஓடவேண்டும். 'It' தொட்டு விட்டால் தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும். 'It' எந்த இடத்தில் கையை வைத்துக்கொண்டு நடக்கிறானே அதே மாதிரி மற்றவர்களும் நடக்கவேண்டும்.

17. காவல்காரர்கள் (Body Guards Tag) 15-40.

பிள்ளைகளில் ஒருவனைத் தலைவனாகவும் (Chief) வேறு இருவரைக் காவல்காரர்களாகவும் (Guards) நியமிக்கவும். தலைவன் உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். காவல்காரர்கள் இருவரும் கைகளைப் பிடித்துக்கொண்டு தலைவனைக் காத்துக் கொள்ளவேண்டும். மற்ற பிள்ளைகள் எப்படியாவது தலை

வனைத் தொடவேண்டும். பிள்ளைகளில் யார் ஒருவன் காவலர்களினால் தொடப்படுகிறானோ அவன் காவல்காரரில் ஒருவனாக மாறவேண்டும். (தொட்ட காவல்காரன் பிள்ளைகளுடன் சேரவேண்டும்). தலைவன் உட்கார்ந்துகொண்டே தன் இஷ்டம்போல் நகர்ந்துகொள்ளலாம். எவன் ஒருவன் காவலர்களினால் தொடப்படாமல் தலைவனைத் தொடுகிறானோ அவன் தலைவனாகவேண்டும். தலைவனாக வருபவனைக் கெட்டிக்காரனாகக் கருதவேண்டும்.

18. சிலை (Statue Tag) 12-40.

பிள்ளைகளை ஒரு குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'It' ஒரு இடத்தில் நின்று ஏதாவது ஒரு சிலையின் உருவத்தை நின்று காண்பித்துவிட்டு மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். 'It' தொட வரும்பொழுது பையன்கள் 'It' செய்து காண்பித்த சிலைபோல் நிற்கவேண்டும். அப்படிச் செய்யாதவனை 'It' தொட்டுவிட்டால், தொடப்பட்டவன் ஒரு இடத்தில் நின்று வேறு விதமாக ஒரு சிலையின் உருவத்தைக் காட்டி மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும்.

19. போலி நடை (Imitation Tag) 12-40.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைக்கவும். ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'It' ஏதாவது ஒரு விதமாக கொஞ்சதூரம் (வாத்து, தவளை, யானை முதலியவைகள் நடப்பதுபோல்) நடந்து காண்பிக்கவேண்டும். பிறகு 'It' எழுந்து மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். பிள்ளைகள் 'It' தொட வரும்பொழுது 'It' நடந்து காண்பித்தது போல் நடக்கவேண்டும். அப்படி நடக்காதவனை 'It'

தொட்டுவிட்டால், தொடப்பட்டவன் 'It' ஆக வந்து வேறு விதமாக் நடந்து காண்பித்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

20. பால்டேக் (Ball Tag) 12-25.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைக்கவும். ஒருவனை 'It' ஆக நியமித்து அவனிடத்தில் ஒரு பந்தைக் (வாலி பால்) கொடுக்கவும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தி, பந்தால் அடிக்கவேண்டும். அடிபட்டவன் பந்தை எடுத்து மற்றவர்களை அடிக்கவேண்டும். அடி தவறிவிட்டால் 'It' ஓடிப்போய்ப் பந்தை எடுத்துக்கொண்டு வந்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

21. நொண்டிப் பந்து (Hop Ball Tag) 15-30.

இந்த விளையாட்டிற்கு ஒவ்வொரு பையனிடத்திலும் ஒரு Swatter (ஒரு சிறிய துணி அல்லது துண்டை முறுக்கி முடிபோட்டுக் கொள்வது) கொடுக்க வேண்டும். பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைக்கவும். ஒருவனை 'It' ஆக நியமித்து அவனிடத்தில் ஒரு பந்தைக் (வாலி பால் or புட் பால்) கொடுக்கவும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் 'It' நொண்டி அடித்துக்கொண்டுபோய், பந்தால் மற்றவர்களை அடிக்கவேண்டும். அடிபட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும்; அடி தவறிவிட்டால் 'It' ஓடி அந்தப் பந்தை எடுத்துக்கொண்டு வரவேண்டும். அப்படி ஓடிப் பந்தை எடுக்கும் வரை மற்ற பையன்கள் தங்களிடம் இருக்கும் Swatter களினால் 'It'ஐ ஆளுக்கு ஒரு அடி அடிக்கலாம். 'It' பந்தை எடுத்ததும், முன்னிருந்த இடத்திற்கு வந்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

22. புட் பால் டேக் (Foot Ball Tag) 16-40.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்க வைக்கவும். 'It' இடத்தில் ஒரு பந்தைக் கொடுக்கவும். 'It' பந்தைக் காலால் உதைத்துக் கொண்டுபோய் (Passing) மற்றவர்கள் பக்கமாகப் போகும்பொழுது பந்தை உதைக்க வேண்டும். எவன்மேல் பந்து படுகிறதோ அவன் 'It' ஆகவேண்டும். பந்து தவறிவிட்டால் 'It' ஓடிப்போய்ப் பந்தை எடுத்துக்கொண்டு வந்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

23. தொங்கு (Hang Tag) 12-30.

(இந்த விளையாட்டை மரங்கள் அடர்ந்த இடத்தில் அல்லது பார் முதலியவைகள் உள்ள இடத்தில் தான் விளையாட முடியும்.)

பிள்ளைகளைத் தனித்தனியாக நிற்க வைத்து ஒருவனை உத்தியாளாக நியமிக்கவும். 'Go' என்றதும் உத்தியாள் மற்ற பையன்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். பையன்கள் தப்பித்துக்கொள்வதற்காக ஏதாவது மரக்கிளை அல்லது வேறு ஏதாவதொன்றைப் பிடித்து தொங்கிக்கொள்ளவேண்டும். அப்படித் தொங்காமல் உத்தியாளால் தொடப்பட்டவன் உத்தியாளாகவேண்டும்.

குறிப்பு:—ஒரு பையன் தொங்கிக்கொண்டிருக்கும் பொழுது அவனைப் பிடித்து மற்றவன் தொங்கக் கூடாது.

24. கிராஸ் டேக் (Cross Tag) 12-15.

பிள்ளைகளை க்குறித்த எல்லைக்குள் நிற்க வைக்கவும். ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'go' என்று சொன்னவுடன் 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். அப்படி த்துரத்

தும் பொழுது 'It'டுக்கும் 'It'ஆல் துரத்தப்படுகிறவனுக்கும் மத்தியில் ஒருவன் குறுக்கே ஓடிவிட்டால் 'It' குறுக்கே ஓடினவனைத் துரத்தவேண்டும். பிள்ளைகள் இந்தமாதிரியாக அடிக்கடி குறுக்கே ஓடிக்கொண்டிருந்தால்தான் விளையாட்டு நன்றாக இருக்கும். தொடப்பட்டவன் 'It' ஆக வேண்டும்.

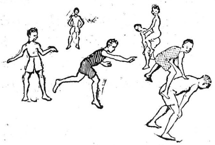
25. குதிரையும் குதிரைக்காரனும் (Horse and Rider Tag) 16—10.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் ஜோடி, ஜோடியாக நிற்க வைக்கவும். ஒரு ஜோடியை 'It'ஆக நியமிக்கவும். 'ரெடி' என்று சொன்னவுடன் ஒவ்வொரு ஜோடியிலும் ஒருவன் குதிரை ஏறிக் கொள்ளவேண்டும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் 'It' ஜோடி மற்ற ஜோடிகளைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். 'It' ஒரு ஜோடியைத் தொட்டுவிட்டால் விளையாட்டை நிறுத்தி மேலே ஏறி வந்தவர்களைக் குதிரைகளாகவும், குதிரைகளை மேலே ஏறும்படியும் செய்து, தொடப்பட்ட ஜோடியை 'It' ஆக நியமித்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

குறிப்பு:—'It' ஜோடியை மட்டும் மாற்றியும் விளையாடலாம்.

26. குதிரை (Mount Tag) 12—40.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைக்கவும். ஒருவனை 'It'ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும்.



குதிரை

பையன்கள் தப்பித்துக் கொள்வதற்காக, துரத்தப் படுகிறவன் யாராவது ஒருவன் மேல் குதிரை ஏறிக் கொள்ளவேண்டும். இந்த விளையாட்டில் துரத்தப்படுகிறவன் ஓடி வரும்பொழுது அவனுக்குச் சகாயமாகக் குனிந்து கொடுக்க வேண்டும். தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும். முன்னிருந்த 'It' பிள்ளைகளுடன் சேரவேண்டும்.

27. பச்சைக் குதிரை (Leap Frog Tag) 15-30.

பிள்ளைகளில் இரண்டு பேரைத்தவிர மற்றவர்களைச் சுமார் நான்கு, நான்கடி தூரத்தில் ஒரே வட்டமாக வலது பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். ஒவ்வொருவரும் குனிந்து முழங்கால்களில் கைகளை வைத்துக்கொண்டு நிற்கவேண்டும். வெளியே நிற்கும் இருவரில் ஒருவன் 'Runner' (ஓடுகிறவன்); மற்றவன் Chaser (துரத்துகிறவன்). 'Go' என்று சொன்னவுடன் 'Chaser', 'Runner' ஐத் துரத்தித் தொடவேண்டும் (வட்டத்திற்கு வெளியே சுற்றி ஓடவேண்டும்). 'Runner' தப்பித்துக் கொள்வதற்காக குனிந்திருக்கும் ஒருவன்மேல் பச்சைக் குதிரை தாண்டி அதே இடத்தில் நின்றுகொள்ள வேண்டும். தாண்டப் பட்டவன் 'Runner' ஆகவேண்டும். 'It' தொட்டுவிட்டால் 'It' Runner ஆகவும், Runner 'It' ஆகவும் மாறவேண்டும்.

குறிப்பு:—இதே விளையாட்டைப் பிள்ளைகளை வட்டமாக நிறுத்தி விளையாடுவதற்குப் பதிலாக, தனித்தனியாக நிறுத்தியும் விளையாடலாம்.

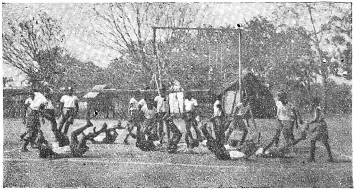
கீழே எழுதப்பட்டிருக்கும் விளையாட்டுகள் முன் சொல்லிய விளையாட்டுகளுடன் சேர்க்கப்படாமல் தனியாகப் பிரித்து எழுதப் பட்டிருக்கின்றன. ஏனென்றால் இப்படிப்பட்ட விளையாட்டுகளை மண் தரையில் விளையாடினால் பையன்களின் ஆடைகளும் சரீரமும் அழுக்குப் படிந்துவிடும். ஆகையால் இந்த விளையாட்டுகளைப் புல் தரைகளிலும், வகுப்பு அறைகளிலும் விளையாடுவதே நலம்.

28. நமஸ்காரம் (Hindu Tag) 10-40.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து, ஒருவனை 'It' (உத்தியாள்) ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்றதும் 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். உத்தியாள் தொட வரும்பொழுது பையன்கள் கைகளை நிலத்தில் ஊன்றி நெற்றி நிலத்தில் படும்படி நமஸ்கரிக்கவேண்டும். இப்படிச் செய்யாதவர்களை 'It' தொட்டுவிட்டால், தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும். முன்னிருந்த 'It' பிள்ளைகளுடன் சேர வேண்டும்.

29. ஆமை (Turtle Tag) 15-30.

பிள்ளைகளை ஒரு குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து, ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்றதும் 'It' மற்ற



ஆமை

வர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும் 'It' டுக்குப் பிள்ளைகள் தப்பிக்க வேண்டுமானால் முதுகில் படுத்து, கைகளையும் கால்களையும் தரையில் படாமல் தூக்கிக்கொள்ள வேண்டும். இப்படிச் செய்யாமல் 'It' ஆல் தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும்.

30. குட்டிக்கரணம் (Roll Over Tag) 15-30.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து, ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். பையன்கள் 'It' தொடவரும்பொழுது ஒரு குட்டிக் கரணம் போடவேண்டும். குட்டிக்கரணம் போடாவிட்டால் 'It' தொட்டு விடுவான். அப்படித் தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும்.

31. வண்டிச் சக்கரம் (Cart wheel) 12-30.

முன் விளையாட்டுப் போலவே; ஆனால் பிள்ளைகள் தப்பித்துக் கொள்வதற்குக் கரணம் போடுவதற்குப் பதிலாக (பக்க வாட்டத்தில் ஒவ்வொரு கையை முதலில் ஊன்றி, கால்களை மேலே தூக்கிப் பக்க வாட்டத்தில் ஒவ்வொரு காலாகத் தரையில் வைத்து நிற்க வேண்டும்) 'Cart wheel' செய்ய வேண்டும்.

32. பேஸ் டேக் (Base Tag) 12-25

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைக்கவும். எல்லைக்கு மத்தியில் ஒரு உத்தியைச் (சுமார் இரண்டடி வட்டம்) குறிக்கவும். ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'It' மற்றவர்களை நொண்டி அடித்துத் துரத்தித் தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவன் உடனே நான்கு கால்களில் (கைகளை

ஊன்றி) நடந்து உத்திக்கு வரவேண்டும். அப்படி வரும் பொழுது மற்றபிள்ளைகள் அவனை முதுகில் அடிக்கலாம். (ஒவ்வொருவரும் ஒரு அடிக்கு மேல் அடிக்கக் கூடாது.) இவன் உத்தியைச் சேர்ந்ததும் 'It' ஆகவேண்டும்.

33. குரங்கு டேக் (Monkey Tag) 12-30.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து, ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் 'It' நான்கு கால்களில் (கை இரண்டு, கால் இரண்டு) நடந்து மற்றவர்களைத் துரத்தித்தொடவேண்டும். கையிலாவது, காலிலாவது தொடலாம். தொடும்பொழுது ஏதாவது மூன்று கால்கள் தரையில் இருக்கவேண்டும். தொடப்பட்டவன் 'It'உடன் சேர்ந்துகொண்டு, இரண்டுபேருமாக மற்றவர்களை முன் சொல்லிய பிரகாரம் தொடவேண்டும். கடைசியாகத் தொடப்படுகிறவன் கெட்டிக்காரன்.

34. குருவும் சிஷ்யர்களும் (Guru and Disciple) 15-30.

பிள்ளைகளைக் குறித்த எல்லைக்குள் நிற்கவைத்து ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். 'குரு' 'Go' என்று சொன்னவுடன், 'It' மற்றவர்களைத் துரத்தி யாராவது ஒருவன் தலையின்மேல் கையை வைக்கவேண்டும். அப்படித் தலையின்மேல் கை வைக்கப்பட்டவன் குருவுடைய சிஷ்யன் ஆகவேண்டும். சிஷ்யன் மற்றவர்களைத் துரத்திப் பிடித்துக்கொள்ள வேண்டும். குரு போய் பிடித்துக் கொள்ளப்பட்டவனுடைய தலையில் கையை வைத்து அவனையும் சிஷ்யனுக்கிக் கொள்ள வேண்டும். சிஷ்யர்களுக்குப் பையன்களைப் பிடித்துக்கொள்ளத்தான் அதிகாரமே யொழிய அவர்கள் தலையில் கை வைக்க அதிகாரமில்லை. சிஷ்யனல், பிடிபட்டவன் தலையில் குரு கைவைத்த பிறகுதான் அவன் சிஷ்யனுவான். கடைசியில் கிடைப்பவன் கெட்டிக்காரன்.

அத்தியாயம் 2.

நானாவித விளையாட்டுகள் (Miscellaneous Games)

1. இடம் மாற்று (Number Change) 15-35.

பிள்ளைகளை வட்டமாக நிறுத்தி வரிசையாக நம்பர் சொல்லச் செய்யவும். ஒருவனை வட்டத்திற்கு மத்தியில் ஒரு காலில் நிற்க வைக்கவும். மத்தியில் நிற்பவன் ஏதாவது இரண்டு நம்பரைச் (தன் நம்பரையும் அங்குள்ள நம்பருக்கு மேல்பட்ட நம்பரையும் சொல்லக் கூடாது.) சொல்ல வேண்டும். இந்த நம்பர் கொண்ட இருவரும் இடங்களை மாற்றிக்கொள்ள வேண்டும். அவர்கள் ஓடும்பொழுது மத்தியில் நிற்பவன் காலியான இரண்டு இடத்தில் ஒரு இடத்திற்கு நொண்டி அடித்துக்கொண்டு மற்றவன் வருவதற்குள் சேரவேண்டும். யாருக்கு இடம் இல்லையோ அவன் மத்தியில் ஒரு காலில் நின்று விளையாட்டைத் திரும்ப ஆரம்பிக்கவும்.

2. ஓநாயும் ஆடும் (Wolf and the Goat) 15-40.

பிள்ளைகளில் இருவரைத் தவிர மற்றவர்களைக் கைகளைக் கோர்த்துக்கொண்டு வட்டமாக நிற்க வைக்கவும். இரண்டு பிள்ளைகளில் ஒருவனை ஓநாயாகவும், மற்றவனை ஆட்டுக்குட்டியாகவும் நியமிக்கவும். 'Go' என்றதும் ஓநாய் ஆட்டுக் குட்டியைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். வட்டத்தில் நிற்கும் பையன்கள் ஆட்டுக்குட்டிக்கு வெளியே போகவும்; உள்ளே வரவும் வசதி கொடுக்கவேண்டும். ஓநாய்க்கு வழி கொடுக்காமல் கைகளால் தடுத்துக்கொள்ளவேண்டும். ஓநாய் ஆட்டுக் குட்டியைத் தொடாவிட்டால் வேறு இருவரை

ஓநாயாகவும், ஆட்டுக்குட்டியாகவும் நியமித்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

குறிப்பு:—வட்டத்தில் நிற்கும் பிள்ளைகள் சமயாசமயங்களில் ஓநாய்க்கும் இடம் கொடுக்கவேண்டும். ஓநாய் கைக்குள் நுழைந்து ஓடலாம். ஆனால் கைகளைத் தாண்டிக்கொண்டு ஓடக்கூடாது. இந்த விளையாட்டிற்கு 'எலியும் பூனையும்' அல்லது 'புலியும் ஆடும்' என்றும் பெயர் கொடுக்கலாம்.

3. ஓநாயும் ஆடும்

(Wolf and the Goat-Variation) 15-40.

முன் விளையாட்டுப்போலவே—ஆனால் வட்டத்தில் நிற்கும் பிள்ளைகள் கைகளைக் கோர்த்துக்கொண்டு நிற்கக் கூடாது. ஆட்டுக்குட்டி போனவழியேதான் ஓநாய் போக வேண்டும். ஆட்டுக்குட்டி இருவருக்கு மத்தியில் புகுந்ததும் அவ்விருவரும் கைகளைக் கோர்த்துக் கொள்ளவேண்டும். இந்த வழியே ஆட்டுக்குட்டி திரும்ப நுழையக்கூடாது. கைகள் கோர்த்திருக்கும் வழியாகத்தான் ஓநாய் ஓடவேண்டும். ஓநாய் ஆட்டுக்குட்டியைத் தொட்டுவிட்டால் வேறு இருவரை நியமிக்கவும்.

4. சிங்கம் (Lion) 15-40.

பிள்ளைகளில் ஒருவனைத் தவிர மற்றவர்களைக் கைகளைக் கோர்த்துக்கொண்டு வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். தனியாக நிற்பவன் 'சிங்கம்'. சிங்கத்தை மத்தியில் நிற்கவைக்கவும். 'Go' என்றதும் சிங்கம் வட்டத்திற்கு வெளியே தப்பிஓடப் பிரயத்தனப் படவேண்டும். மற்றவர்கள் அதற்கு இடம் கொடுக்கக்கூடாது. சிங்கம் தப்பி வெளியே ஓடிவிட்டால் எல்லோரும்சேர்ந்து சிங்கத்தைத் துரத்திப் பிடிக்கவேண்டும்.

யார் முதலில் சிங்கத்தைப் பிடிக்கிறார்களோ அவனைச் சிங்கமாக வைத்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

குறிப்பு:—சிங்கம் கைகளின் உதவியால் சுற்றி நிற்பவர்களின் கைகளை அறுத்துக்கொண்டு ஓடக்கூடாது. இந்த விளையாட்டிற்கு 'வட்டத்திற்குள் மாடு' (Bull in the Ring)என்றும் சொல்லலாம்.

5. சிங்கம் (Lion) 15-40.

முன் விளையாட்டுப் போலவேதான்; ஆனால் சிங்கத்தை யார் முதலில் தொடுகிறார்களோ அவனைச் சிங்கம் தன் முதுகில் முன் விளையாடின இடம்வரை தூக்கிவர வேண்டும். மற்றவர்கள் அவர்களுடன் தொடர்ந்து நொண்டி அடித்து வரவேண்டும். முதுகில் ஏறி வந்தவனைச் சிங்கமாக வைத்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

6. காலி இடத்திற்கு ஓடு (Filling the Gap) 16-40.

பிள்ளைகளில் ஒருவனைத்தவிர மற்றவர்களை உள்பக்கம் பார்த்து வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். 'Go' என்றதும் தனியாக நிற்பவன் வட்டத்தைச் சுற்றி ஓடி ஒருவன் முதுகைத் தட்டிவிட்டு ஓடவேண்டும். தட்டப்பட்டவன் முன் ஓடினவனுக்கு எதிர்ப்புறமாக வட்டத்தைச் சுற்றி ஓடவேண்டும். காலியான இடத்திற்கு எவன் பிந்தி வருகிறானோ அவனை 'It' ஆக நியமித்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

7. ஸ்கிப் டேக் (Skip Tag) 15-40.

பிள்ளைகளில் ஒருவனைத் தவிர மற்றவர்களை வட்டமாக முதுகை வெளிப்பக்கம் காட்டி நிற்கவைக்கவும். தனியாக நிற்பவன் வட்டத்தைச் சுற்றி ஓடி ஒருவன் முதுகைத்

தட்டிவிட்டு, நொண்டி அடித்துக்கொண்டு வட்டத்தைச்சுற்றி வரவேண்டும். தட்டப்பட்டவன் அதே திசையில் நொண்டி அடித்துப்போய் முதுகைத் 'தட்டினவனை' ஒரு சுற்று வருவதற்குள் தொடவேண்டும். தொடாவிட்டால் தொடப்பட்டவன் முன்செய்தவனைப்போல் வேறு ஒருவனை முதுகில் தொட்டு முன்போல் விளையாடவேண்டும்.

8. நமஸ்காரம் (Good morning) 15-60.

பிள்ளைகளை வட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்க வைக்கவும். ஒருவனை வட்டத்திற்கு வெளியே நிறுத்தவும். 'Go' என்றதும் வெளியே நிற்பவன் வட்டத்தைச் சுற்றி ஓடி, ஒருவன் முதுகைத் தட்டிவிட்டு வேகமாக ஓடவேண்டும். தட்டப்பட்டவன் ஓடினவனுக்கு எதிர்ப்பக்கமாக வட்டத்தைச் சுற்றி ஓடவேண்டும். இருவரும் சந்திக்கும் இடத்தில் இருவர் கைகளையும் கோர்த்துக் கொண்டு 'நமஸ்காரம்' 'நமஸ்காரம்' 'நமஸ்காரம்' என்று நன்றாகக் குனிந்து, குனிந்து மூன்று தரம் சொல்லிவிட்டுக் காலியான இடத்திற்கு ஓடவேண்டும். யாருக்கு இடமில்லாமல் போகிறதோ அவன் முன்போல் ஓடி வேறொருவர் முதுகைத் தொட்டு விளையாடவேண்டும்.

குறிப்பு:—சந்திக்கும் இடத்தில் வேறு ஏதாவது (தோப்புக்கரணம் etc.) செய்யச் சொல்லலாம்.

9. பிரம்பைப் பிடி (Catch the Cane) 12-30.

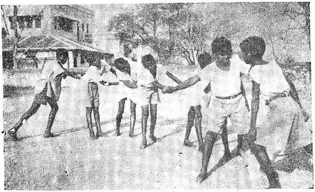
பிள்ளைகளை ஒரு வட்டமாக உள் பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும் பிள்ளைகள் வரிசையாக நம்பர் சொல்ல வேண்டும். ஒருவனிடத்தில் ஒரு Wand (சுமார் நான்கு அடித்தடி) கொடுத்து, அவனை மத்தியில் நிற்கவைக்கவும். இவன் அந்தத் தடியை வட்டத்தின் மத்தியில் செங்குத்

தாகத் தரையில் ஊன்றிப் பிடித்துக்கொண்டு, வட்டத்தில் நிற்பவர்களின் ஏதாவது ஒரு நம்பரைச் சொல்லித் தடியை விட்டு விடவேண்டும். இந்த நம்பர் கொண்டவன் தடி கீழே விழுவதற்குள் ஓடி அந்தத் தடியைப் பிடிக்கவேண்டும். பிடிக்காவிட்டால் இவன் மத்தியில் நின்று தடியை முன் போல் பிடித்து வேறு நம்பரைக் கூப்பிடவேண்டும். பிடித்து விட்டால் முன்னிருந்தவனே மத்தியில் நின்று விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

குறிப்பு:—தடியை ஒருவராலும் பிடிக்கமுடியாவிட்டால் வட்டத்தைச் சிறியதாக்கிக் கொள்ளவேண்டும்.

10. நரியும் கோழிக்குஞ்சுகளும் (Fox and Chickens) 6-18.

பிள்ளைகளில் ஒருவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். மற்ற பிள்ளைகளை ஒருவருக்குப் பின் ஒருவராக நிற்கவைத்து, ஒவ்



நரியும் கோழிக்குஞ்சுகளும்

வொருவனையும் தனக்கு முன்னால் நிற்பவனின் இடுப்பைப் பிடித்துக்கொண்டு நிற்கச்செய்யவும். வரிசையில் முன்னால்

நிற்பவன் 'பெட்டைக்கோழி'; பின்னால் இருப்பவர்களெல்லோரும் கோழிக்குஞ்சுகள். தனியாக நிற்பவன் 'நரி'. நரியைப் பெட்டைக் கோழிக்கு முன்னால் நிற்கவைக்கவும். 'Go' என்றதும் நரி கடைசியிலிருக்கும் கோழிக்குஞ்சை ஓடித்தொட வேண்டும். பெட்டைக்கோழி கைகளைப் பக்கங்களில் விரித்துக்கொண்டு நரியைவிடாமல் தடுத்துக்கொள்ளவேண்டும். கோழிக்குஞ்சுகள் இடுப்புகளை விடாமல் பெட்டைக்கோழிக்குப் பின்னால் ஓடிக்கொண்டிருக்க வேண்டும். கடைசிக் கோழிக்குஞ்சு நரியால் தொடப்பட்டால் வேறு ஒருவனை நரியாக வைத்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

குறிப்பு:—கோழி நரியைக் கைகளால் தடுக்கலாமே யொழிய பிடிக்கக்கூடாது.

11. பெயரைக் கூப்பிடு (Name Calling) 16-60.

பிள்ளைகளை இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரித்துச் சுமார் 30 அடி தூரத்தில் உள் பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும்.

பெயரைக் கூப்பிடு

'It'ஐ மத்தியில் நிற்க வைக்கவும். 'It' ஒரு வரிசையிலிருப்பவன் பெயரைக் கூப்பிடவேண்டும். இவன், எதிர்க் கட்சியில்

இருப்பவர்களில் ஒருவன் பெயரைக் கூப்பிட்டு, இருவரும் இடங்களை மாற்றிக்கொள்ள வேண்டும். 'It' இவர்களில் ஒருவனைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும். தொடாவிட்டால் முன்னிருந்தவனே 'It' ஆக இருந்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

12. நினைத்தது என்ன? (Guess What) 16-40.

பிள்ளைகளை A, B, என்று இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரித்து, இரண்டு கட்சிக்கும் இடையில் சுமார் 6 அடி தூர மிருக்கும்படி இரண்டு வரிசைகளாக சமதூரத்தில் உள் பக்கம் பார்த்து நிற்க வைக்கவும். இரண்டு கட்சிக்கும் பின்னால் சுமார் 40 அடி தூரத்தில் இரண்டு உத்திகளைக் குறிக்கவும். (A-டீம் 'மிருகங்கள்') A-டீமிலிருப்பவர்களெல்லாம் ஒன்றாகச் சேர்ந்து ரகசியமாக ஏதாவது ஒரு மிருகத்தின் பெயரை நினைத்துக்கொண்டு முன்போல் வரிசையில் வந்து நின்றுகொள்ள வேண்டும். B-டீம் காரர்கள் ஒவ்வொரு மிருகமாகச் சொல்லி (சிங்கமா? கரடியா? என்று) கேட்பார்கள். A-டீம் நினைத்து வந்த மிருகத்தைத் தவிர வேறு மிருகத்தின் பெயரைச் சொன்னால் இல்லை—இல்லை யென்றே சொல்லி வரவேண்டும். தாங்கள் நினைத்திருந்த மிருகத்தின் பெயரைச் சொல்லிவிட்டால் A-டீம்காரர் உடனே திரும்பி, பின்னால் இருக்கும் உத்திக்கு ஓடவேண்டும். B-டீம் காரர் இவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். உத்தியைச் சேர்வதற்குள் தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவர்களெல்லாம் B-டீமுடன் சேரவேண்டும். பிறகு B-டீமை மிருகங்களாக வைத்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

குறிப்பு:—இதே விளையாட்டை மிருகம் பெயரை நினைத்துக் கொள்வதற்குப் பதிலாக பட்சிகள், ஜில்லாக்கள், ரயில்வே கம்பெனிகள், சுற்றுப்புறமுள்ள கிராமங்கள் முதலிய பெயர்களை

வைத்து விளையாடலாம். மிருகங்கள், பட்சிகள் பெயரை வைத்து விளையாடும்பொழுது சாதாரணமாக நம் நாட்டிலுள்ள மிருகங்கள், பட்சிகள் பெயர்களையே நினைத்துக் கொள்ளவேண்டும்.

13. சாப்பாட்டிற்கு நொண்டி அடி (Hop for Supper) 15-40.

பிள்ளைகளை வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். ஒருவனை 'It' ஆக நியமித்து மத்தியில் நிற்கவைக்கவும். மத்தியில் நிற பவன் ஏதாவது இரண்டு பையன்களுக்கு மத்தியில் கையை நீட்டி "சாப்பாட்டிற்கு நொண்டி அடித்துப்போ" என்று சொன்னால், அந்த இருவரும் ஆளுக்கொரு திசையில் நொண்டி அடித்து வட்டத்தைச்சுற்றி முன்னிருந்த இடத் திற்கு வந்து சேரவேண்டும். ('It' இதற்குள் அந்த இரண்டு காலியான இடங்களில் ஒன்றில் ஓடி நின்று கொள்ளவேண் டும்.) இருவரில் யார் பிந்தி வருகிறானோ அவன் மத்தியில் வந்து நின்று விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

14. சாப்பாட்டிற்கு என்போல் போ (Go Likewise for Supper) 15-40.

பிள்ளைகளை வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். ஒருவனை வட் டத்திற்கு மத்தியில் நிற்க வைக்கவும். மத்தியில் நிற்பவன் "சாப்பாட்டிற்கு இப்படி நடந்து போ" என்று சொல்லி ஏதாவது ஒருவிதமாக நடந்து ஏதாவது இரண்டு பையன் களுக்கு மத்தியில்போய் நிற்கவேண்டும். அந்த இரண்டு பையன்களில் ஒவ்வொருவரும் ஒவ்வொரு திசையில் மத்தி யில் நிற்பவன் நடந்ததுபோல நடந்து வட்டத்தைச் சுற்றி வரவேண்டும். முன்னிருந்த இடத்திற்கு யார் பிந்தி வரு கிறானோ அவனை மத்தியில் வைத்து விளையாட்டை ஆரம் பிக்கவும்.

குறிப்பு:—பிள்ளைகள் அதிகமாக இருந்து, வட்டம் பெரியதாக இருந்தால் வட்டத்தை ஒரு சுற்று சுற்றி வருவதற்குப் பதிலாக 'It' காண்பித்ததுபோல் நடந்து இருவரும் சந்திக்கும் இடத்திற்கு வந்ததும் சாதாரணமாக ஓடித் தங்கள் இடத்திற்கு வரவேண்டும்.

15. ஜோடிகள் (Partners) 16-40.

பிள்ளைகளை ஜோடி ஜோடியாக நிற்கவைக்கவும். உபாத்தியாயர் தம் இஷ்டம்போல் பிள்ளைகளை நடந்து போகும்படி உத்திரவு கொடுக்கவேண்டும். (உ-ம்) வாத்துப் போல் நட, யானையைப்போல் நட, நண்டுபோல் நட. அவர் சொல்லிய பிரகாரம் பிள்ளைகள் தம் ஜோடியை விட்டு விட்டு அங்குமிங்கும் நடந்து கொண்டிருக்கவேண்டும். உபாத்தியாயர் விசில் (Whistle) கொடுத்ததும், பிள்ளைகள் ஓடித் தத்தம் ஜோடியுடன் சேர்ந்து கொள்ளவேண்டும். கடைசியில் சேரும் ஜோடிக்கு ஏதாவது ஒரு சிறு தண்டனை கொடுக்கவும்.

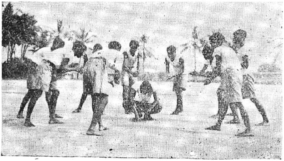
16. ராமா கிருஷ்ணு (Rama and Krishna) 15-40.

பிள்ளைகளில் இரண்டுபேரைத் தவிர மற்றவர்களை வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். இரண்டு பிள்ளைகளையும் கண்களைக் கட்டி வட்டத்திற்குள் நிறுத்தவும். (ஒருவன் 'ராமன்'; மற்றவன் 'கிருஷ்ணன்') 'Go' என்றதும் 'ராமன்' கிருஷ்ணனைப் பிடிக்கவேண்டும். பிடிப்பதற்குக் கஷ்டமாக இருந்தால், ராமன் 'கிருஷ்ணு! எங்கே இருக்கிறாய்' என்று கேட்க வேண்டும். 'கிருஷ்ணன்' இங்கே தான் இருக்கிறேன் என்று சொல்லி நகர்ந்து கொள்ளவேண்டும். இந்த சத்தத்திலிருந்து கிருஷ்ணனைப் பிடிக்கவேண்டும். ராமன் எப்பொழுது கேட்டாலும், கிருஷ்ணன் பதில் சொல்லவேண்டும். பிடித்து விட்டால் வேறு இருவரை நியமிக்கவும்.

குறிப்பு:—ராமன், கிருஷ்ணன் என்று கூப்பிட்டுச் சொல்வதற்குப் பதிலாக மத்தியில் நிற்பவர்களின் பெயர்களையே கூப்பிட்டுக் கொள்ளலாம். அல்லது கிருஷ்ணனிடத்தில் 'Whistle' (உசில்) கொடுத்து அடிக்கடி ஊதச் சொல்லலாம்.

17. ஈக்களும் சிலந்திப் பூச்சியும் (Spider and Flies) 15-45.

ஒரு பெரிய வட்டத்தின் மேல் பிள்ளைகளை வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். இவர்கள் 'ஈக்கள்'. ஒருவனை வட்டத்திற்கு மத்தியில் உட்காரவைக்கவும். இவன் 'சிலந்திப் பூச்சி'. 'Go' என்றதும் ஈக்களெல்லாம் கைகளைத் தட்டி ஏதாவது ஓரே



ஈக்களும் சிலந்திப் பூச்சியும்

விதமாக சப்தம் செய்துகொண்டும், குதித்துக் கொண்டும் 'சிலந்திப் பூச்சிக்குப் பக்கத்தில் போகவேண்டும். ஈக்கள் ஏமார்ந்திருக்கும் சமயம்பார்த்து சிலந்திப்பூச்சி திடீரென்று எழுந்து ஈக்கள் பெரிய வட்டத்தைத் தாண்டுவதற்குள் அவர்களைத் தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவர்கள் சிலந்திப் பூச்சியுடன் சேர்ந்துகொண்டு விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும். கடைசியாகக் கிடைப்பவன் கெட்டிக்காரன்.

18. நடுச்சாம நரி (Midnight Fox) 15-45.

'ஈக்களும் சிலந்திப் பூச்சியும்' விளையாட்டைப்போலவே பிள்ளைகளை நிற்கவைக்கவும். மத்தியில் உட்கார்ந்திருப்பவன் 'நரி'; 'Go' என்றதும் வட்டத்திலிருக்கும் பிள்ளைகள் நரியை நோக்கி நடக்கவேண்டும். பிள்ளைகள் நடக்கும்பொழுது ஒவ்வொரு அடிக்கும் (Step) நின்று "மணி என்ன?" என்று கேட்கவேண்டும். இதற்கு 'நரி' ஏதாவது ஒரு நேரத்தைச் சொல்லவேண்டும். (உ - ம் இரண்டு மணி). இப்படியாக முன்னால் நடந்து வரும்பொழுது பிள்ளைகள் மணி நேரத்தைக்கேட்கவும், நரி அதற்கு ஏதாவது ஒரு நேரத்தைச் சொல்லிக்கொண்டும் இருக்கவேண்டும். 'நரி' "பன்னிரண்டு மணி" என்று சொன்னால், பையன்கள் தங்கள் வட்டத்திற்குத் திரும்பி ஓடிவிட வேண்டும். நரி உடனே எழுந்து அவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவர்கள் நரியுடன் சேர்ந்து திரும்ப விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

19. இங்கே வா (Ine Va !) 15-30.

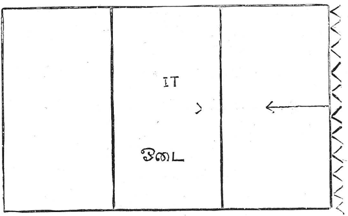
இரண்டு சமதூரக் கோடுகளைச் சுமார் 40 அடி தூரத்தில் குறிக்கவும். ஒரு கோட்டில் பிள்ளைகளை நிற்கவைக்கவும். இந்த இரண்டு கோட்டிற்கும் மத்தியில் 'It' நிற்கவேண்டும். 'It' பையன்களைப் பார்த்து 'இங்கே வா' என்று கூப்பிட வேண்டும். பிள்ளைகள் எல்லோரும் எதிர்ப்பக்கம் உள்ள கோட்டிற்கு ஓடவேண்டும். அப்படி ஓடும்பொழுது 'It' இவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவர்களெல்லாம் 'It'உடன் சேர்ந்து கொண்டு விளையாட்டை திரும்பவும் ஆரம்பிக்கவும்.

குறிப்பு:— இதே விளையாட்டை எல்லோரும் நொண்டி அடித்தும் விளையாடலாம். 'It'உம் நொண்டி அடித்துத்தான்

தொடவேண்டும். இதில் தொடுவது மட்டுமல்லாமல், தொடுகிற வனை மற்றகாலை ஊன்றும்படி செய்யவேண்டும்.

20. ஓடையைத் தாண்டு (Cross the Ford) 15-30.

சுமார் 80' × 40' நீண்ட சதுரம்போட்டு இதற்கு மத்தியில் சுமார் 25 அடி தூரத்தில் இரண்டு கோடுகள் போடவும். ஒருவனை மத்தியிலுள்ள இரண்டு கோடுகளுக்கும் மத்



ஓடையைத் தாண்டு

தியில் நிற்கவைக்கவும். மற்ற பிள்ளைகளை ஒரு பக்கத்தின் அகலக்கோட்டிற்கு வெளியே நிற்கவைக்கவும். 'Go' என்றதும் பையன்கள் மத்தியிலுள்ள கோடுகளைத் தாண்டி எதிர்ப் பக்கம் ஓடவேண்டும். அப்பொழுது மத்தியில் நிற்பவன், மத்தியிலுள்ள இரண்டு கோடுகளையும் தாண்டாமல், அதற்குள் ஓடுகிறவர்களில் ஒருவனையும் தொடவேண்டும் தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவனை மத்தியில் நிற்கவைத்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

21. மந்திர ஜமுக்காளம் (Magic Carpet) 10-30.

பிள்ளைகளைச் சுமார் 25 அடி சதுரத்திற்கு வெளியே சுற்றியும் நிற்கவைக்கவும். இந்த சதுரத்திற்கு மத்தியில் சுமார் 5 அடி சதுரம் போடவும். (சிறுபாய் கிடைத்தால் விரித்துக்கொள்ளலாம்). உபாத்தியாயர் 'Go' என்றதும் பிள்ளைகள் எல்லோரும் அந்தச் சிறு சதுரத்திற்குள் ஓடிப் போய் உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். சதுரத்தில் இடம் கிடைக்காதவர்களை ஆட்டத்தைவிட்டு விலக்கி விடவேண்டும். சதுரத்தைக் கொஞ்சம் சிறியதாகப்போட்டு விளையாட்டைத் திரும்ப ஆரம்பிக்கவும். ஒவ்வொரு சமயத்திலும் மத்தியிலுள்ள சதுரத்தைச் சிறியதாக்கிக் கொள்ளவேண்டும். கடைசி வரை சரியாக உட்கார்ந்து கொள்பவன் கெட்டிக்காரன்.

22. சகோதரர்கள் (Brothers) 20-60.

சகோதரர்கள்.

ஒரு பெரிய வட்டத்திற்கு வெளியே பிள்ளைகளை ஜோடி, ஜோடியாக நிற்கவைக்கவும். ஜோடியில் உள் பக்கம்

இருப்பவர்கள் இடது பக்கமாகவும், வெளிப்பக்கம் இருப் பவர்கள் வலது பக்கமாகவும் திரும்பி நிற்கவேண்டும். 'Go' என்றதும் உள்பக்கம் இருப்பவர்கள் இடது புறமாகவும் வெளிப்பக்கம் இருப்பவர்கள் வலது புறமாகவும் வட்டத் தைச் சுற்றி வெளியே ஓடிக்கொண்டிருக்கவேண்டும். Stop (நில்) என்றதும், பையன்களில் ஒவ்வொருவனும் தன்னைச் சேர்ந்தவனைப் பார்த்துப் பிடித்து, கைகோர்த்துக் கொண்டு வட்டத்திற்கு வெளியே உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். எந்த ஜதை கடைசியில் உட்காருகிறதோ, அந்த ஜதைக்கு ஏதாவது ஒரு தண்டனை (தோப்புக் கரணம் Etc.) கொடுக் கவும்.

குறிப்பு:—Stop என்ற சொன்ன பிறகு பையன்கள் வட்டத் தின் உள்ளே ஓடலாம்.

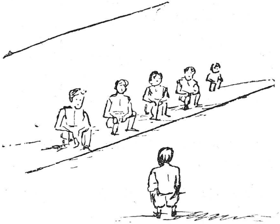
23. இரண்டு சுற்று (Two Times Around) 16-40.

பிள்ளைகளில் ஒருவனைத் தவிர, மற்றவர்களை ஒரு வட்டமாக உள் பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். 'Go' என் றதும் 'It' வட்டத்தைச்சுற்றி ஓடி ஒருவன் முதுகைத் தொட்டுவிட்டு வேகமாக வட்டத்தை இரண்டு சுற்று சுற்றி அந்த இடத்தில் வந்து நிற்கவேண்டும். தொடப்பட்டவன் 'It' ஐத் துரத்தி இரண்டு சுற்று வருவதற்குள் தொடவேண் டும்; தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவன் 'It' ஆக வேண் டும். தொடாவிட்டால் தொடமுடியாதவன் 'It' ஆகி வந்து விளையாட்டைத் திரும்ப ஆரம்பிக்கவும்.

24. போலீசும் திருடர்களும் (Robbers and Constable) 15-40.

பையன்களை (திருடர்கள்) ஒரு வரிசையாக உட்கார வைக்கவும். ஒருவனை (போலீஸ்காரன்) இவர்களுக்கு முன்

ஞல் சுமார் 8 அடி தூரத்தில் உட்கார வைக்கவும். திருடர்களுக்குப் பின்ஞல் சுமார் 40 அடி தூரத்தில் ஒரு உத்தியைக் குறிக்கவும். 'Go' என்றதும் போலீஸ்காரன் கைகளிஞல் மூன்று தட்டுத் தட்டவேண்டும் (அவன் இஷ்டம்போல்



போலீசும் திருடர்களும் (பானை உடைந்தது)

சீக்கிரமாகவும், நிறுத்தியும் தட்டலாம்.) மூன்ருவது தட்டு தட்டினதும் திருடர்கள் எழுந்து பின்ஞலிருக்கும் உத்திக்கு ஓடவேண்டும். போலீஸ்காரன் எழுந்து இவர்கள் உத்தியைத் தாண்டுவதற்குள் தூரத்தித் தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவர்களெல்லாம் போலீஸ்காரனுடன் சேர்ந்து விளையாட்டைத் திரும்ப ஆரம்பிக்கவும்.

25. பானை உடைந்தது (Pot Broken) 15-40.

பையன்களை ஒரு வரிசையாக உட்காரவைக்கவும். ஒருவனை இவர்களுக்கு முன்ஞல் சுமார் 8 அடி தூரத்தில் உட்காரவைக்கவும். பையன்களுக்குப் பின்ஞல் சுமார் 40 அடி தூரத்தில் ஒரு உத்தியைக் குறிக்கவும்.

முன்னால் உட்கார்ந்திருப்பவன் ஏதாவது ஒரு கதையைச் சொல்லவேண்டும். பிள்ளைகள் கதையைக் கவனமாகக் கேட்பதுபோல் 'உம்' 'உம்' என்று சொல்லிக் கொண்டிருக்க வேண்டும். திடீரென்று கதை சொல்பவன் 'பானை உடைந்தது' என்று சொல்வான். அப்பொழுது பையன்கள் எழுந்து தங்கள் பின்னால் இருக்கும் உத்திக்கு ஓடவேண்டும். கதை சொன்னவன் இவர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவன் முன்னால் வந்து வேறு கதை சொல்லி விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

26. பேப்பந்து (Pai Panthu) 15-30.

பிள்ளைகளைக் கால் பந்து மைதானத்தில் கொஞ்சம் தூரந்தூரமாக நிற்கவைக்கவும். உபாத்தியாயர் ஒரு டென்னிஸ் பந்தை மேலே எறியவேண்டும். அந்தப் பந்தைப் பையன்களில் யாராவது பிடித்து மற்றவர்களைக் குறி பார்த்து எறியவேண்டும்.

(இந்த விளையாட்டில் அடிக்குத் தப்பவும் வேண்டும்; மற்றவர்களை அடிக்கவும் தயாராக இருக்கவேண்டும் பந்து அடிபடாமல் வெளியே போய்விட்டால் யாராவது போய் எடுத்து வீசலாம்.)

27. வெளியே தள்ளு (Push out of Circle) 15—30.

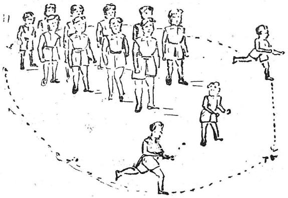
சுமார் 15 அடி வட்டத்திற்குள் பிள்ளைகளை நிற்கவைக்கவும். 'Go' என்றதும் பையன்கள் ஒருவனை ஒருவன் வட்டத்திற்கு வெளியே தள்ள வேண்டும். வெளியே போனவர்கள் திரும்ப உள்ளே வரக்கூடாது. கடைசியில் எவன் வட்டத்திற்குள் நிற்கிறானோ அவன் கெட்டிக்காரன்.

குறிப்பு:—இந்த விளையாட்டில் எல்லோரும் கைகளைப் பின்பக்கம் கட்டிக்கொண்டு நொண்டி அடித்து மற்றவர்களை புஜங்

களால் இடித்து வெளியே தள்ளலாம். இதில் வெளியே போன வர்களும் காலை ஊன்றினவர்களும் 'அவுட்' (Out).

28. கடைசி ஜோடி வா (Last couple out).

பிள்ளைகளை ஜோடி ஜோடியாக, ஒரு ஜோடிக்குப் பின்னால் மற்றொரு ஜோடியை நிற்கவைக்கவும். முன் ஜோடிக்கு சுமார் 20 அடி தூரத்தில் ஒரு கோடு போட்டு அந்தக் கோட்டின்மேல் ஒரு பையனை 'It' இவர்களுக்கு முதுகைக்

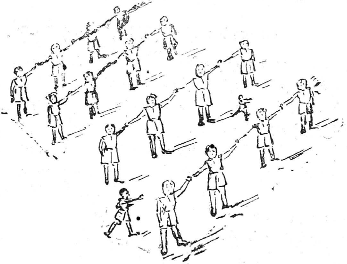


கடைசி ஜோடி வா

காட்டி நிற்கவைக்கவும் இவன் 'Last Couple out' (கடைசி ஜோடி வெளியே வா) என்றதும், கடைசியில் இருக்கும் ஜோடியில் இருவரும் 'It' டுக்கு வலதுபுறம் ஒருவனும், இடதுபுறம் ஒருவனுமாக அவனுக்கு முன்னால் ஓடி இருவரும் சேர்ந்து கொள்ளவேண்டும். 'It' இந்த இருவரில் ஒருவன் கோட்டைத் தாண்டினதும், அவர்கள் திரும்பச் சேருவதற்குள் இருவருள் ஒருவனைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். தொடப் பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும். 'It' உம் மற்றவனும் சேர்ந்து வரிசையின் முன்னால் நின்று கொள்ள வேண்டும்.

29. திருடனும் போலீஸ்காரனும் (Thief and constable) 20—80.

பிள்ளைகளை சுமார் 4 அல்லது 5 வரிசைகளாக, ஒவ்வொருவருக்கும் சுமார் 6 அடி தூரத்தில் வரிசையாக நிற்க வைத்து கைகளைப் பக்கங்களில்நீட்டி இரு பக்கங்களிலுள்ள பையன்கள் கைகளைப் பிடித்துக் கொள்ளவேண்டும். உபாத்தியாயர் 'Right turn' (ரயிட் டேன்) 'வலம்' என்று சொன்னதும் பிள்ளைகள் எல்லோரும் கைகளைப் பக்கங்களில் நீட்டியபடியே வலதுபக்கம் திரும்பி இருபக்கங்களிலுள்ள பையன்கள் கைகளைப் பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும். 'Left-turn' (லெப்டேன்) 'இடம்' என்றுசொன்னால் முன்போலத் திரும்பி நிற்க வேண்டும்.



திருடனும் போலீஸ்காரனும்

வேறு இரண்டு பிள்ளைகளில் ஒருவனைத் 'திருடனாகவும்' மற்றவனைப் 'போலீஸ்காரனாகவும்' நியமிக்கவும். 'Go'

என்றதும் போலீஸ்காரன் திருடனைத் துரத்தித் தொட வேண்டும். உபாத்தியாயர் சமயா சமயங்களில் 'Right-turn', 'Left turn' என்று சொல்ல வேண்டும். வரிசையில் நிற்பவர்கள் இதற்குத் தகுந்தாற்போல் உடனுக்குடனே கைகளைப் பக்கங்களில் விரித்தபடியே திரும்பவேண்டும். இப்படித் திரும்பும்பொழுது போலீஸ்காரன் திருடனைத் தொட முடியாமல் போய்விடும். இருவரும் ஓடும்பொழுது பிள்ளைகளின் கைகளுக்கு அடியில் நுழைந்தாவது, கைகளை அறுத்துக் கொண்டாவது ஓடக்கூடாது. திருடன் தொடப் பட்டால் வேறு இருவரை நியமிக்கவும்.

குறிப்பு:—Right turn' 'Left turn' சொல்வதற்குப் பதிலாக Whistle வைத்துக் கொள்வது நலம்.

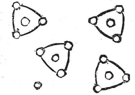
30. வண்ணான் மாத்து (Whip Tag) 15-30.

பிள்ளைகளில் ஒருவனைத் தவிர மற்றவர்களை ஒரு வட்டமாக உள்புறம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். பையன்கள் கைகளைப் பின்பக்கமாகக் கட்டிக்கொண்டு (Stand at Ease-position) நிற்கவேண்டும். ஒருவனிடத்தில் ஒரு Swetter (திரி)யைக் கொடுக்கவும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் 'It' பையன்களைச்சுற்றி ஓடி அந்தத் திரியை ஒரு பையன் கையில் கொடுத்து விட்டு வேகமாக ஓடி விடவேண்டும். திரியை வாங்கினவன் தன் வலதுபக்கத்தில் இருப்பவனைத் திரியால் முதுகில் அடிக்கவேண்டும். வலதுபக்கத்தில் நிற்பவன் இதைத் தெரிந்துகொண்டு அடிக்குத் தப்பிக்கும் பொருட்டு பையன்களுக்கு வெளியே ஒரு சுற்று சுற்றிவந்து தன் இடத்தில் நிற்கவேண்டும். அப்படி நின்ற பிறகு அவனை அடிக்கக் கூடாது. திரும்ப விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும். (முன்

திரியைக் கொடுத்தவன் திரிவைத்திருப்பவன் இடத்தில் நின்று கொள்ளவேண்டும்.)

31. அணில்கள் (Squirrels in Trees) 20-60.

நான்கு, நான்கு பிள்ளைகளாகக் கொஞ்சங் கொஞ்சந் தூரத்தில் நிற்கவைக்கவும். பிறகு இந்த நான்கு பிள்ளைகளில் ஒவ்வொன்றிலும் ஒருவனை மத்தியில் நிற்கவைத்து மற்ற மூவரும் கைகளைக் கோர்த்து அவனைச் சுற்றி நிற்க வேண்டும். வேறு ஒருவனைத் தனியாக வெளியே நிற்க வைக்கவும். இதில் கைகளைக் கோர்த்துக் கொண்டிருப்பவர்கள் 'மரங்கள்'. மத்தியில் நிற்பவர்களும் தனியாக வெளியே நிற்பவனும் 'அணில்கள்'. 'Go' என்றதும் 'அணில்கள்' ஒவ்வொன்றும் தங்கள் தங்கள் மரத்தைவிட்டு வேறு மரத்தில் ஓடிப் புகுந்து கொள்ள வேண்டும். தனியாக நிற்கும் அணிலும், காலியான ஒரு மரத்தில் புகுந்து கொள்ளும். அப்படிப் புகுந்து கொண்டால் வேறு ஒரு அணிலுக்கு இடம் இல்லாமல் போய்விடும். இதே மாதிரி திரும்ப 'Go' என்று சொல்லி விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

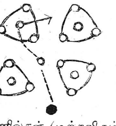


அணில்கள்

குறிப்பு:—சில நேரத்திற்குப் பிறகு மரமாக நிற்கும் பையன்களை அணிலாக மாற்றவேண்டும். பிள்ளைகள் அதிகம் இல்லாவிட்டால் மரங்களுக்கு மூன்று, மூன்றுபேர் நிற்பதற்குப் பதிலாக இரண்டு, இரண்டு பேராக நிற்கவைக்கவும். ஒரு அணிலுக்குப் பதிலாக இரண்டு மூன்று அணில்களை முதலிலேயே வெளியே நிறுத்தி விளையாடலாம்.

32. அணில்கள் (Squirrels in Trees Variation) 20-60.

முன் விளையாட்டுப்போலவே பிள்ளைகளை நிற்கவைக்க வும். இரண்டு அணில்களை வெளியே நிறுத்த வேண்டும் - ஒன்று "ஓடும் அணில்"; மற்றது "துரத்தும் அணில்". 'Go' என்றதும் (முன் விளையாட்டுப்போல் எல்லா அணில்களும் ஓடக்கூடாது): ஒரு அணில் மற்ற அணிலைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். 'ஓடும் அணில்' தப் அணில்கள் (மற்றவிதம்) பித்துக் கொள்வதற்காக ஒரு மரத் தில் புகுந்து கொள்ளவேண்டும். அந்த மரத்தில் முன் நின்று கொண்டிருந்த அணில் வெளியே வந்து துரத்தும் அணிலுக் குத் தப்பவேண்டும். 'துரத்தும்' அணில் 'ஓடும்' அணிலைத் தொட்டுவிட்டால்' 'ஓடும் அணில்' துரத்தும் அணிலாகவும், 'துரத்தும் அணில்' ஓடும் அணிலாகவும் உடனே மாற வேண்டும்.

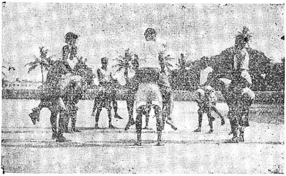


33. பாம்பாட்டி (Snake Catcher) 15-40.

பிள்ளைகளில் ஒருவனை 'It' ஆக நியமித்து, அவனிடத் தில் சுமார் 10 அடிக் கயிற்றைக் கொடுக்கவும். 'Go' என்ற தும் 'It' இந்தக் கயிற்றைத் தரையில் இழுத்துக் கொண்டே வேகமாக ஓடவேண்டும். மற்றவர்கள் 'It'ஐத் துரத்தி அந் தக் கயிற்றைக் கையால் பிடிக்கவேண்டும். (காலால் மிதிக்கக் கூடாது). யார் கயிற்றைக் கையால் பிடிக்கிறானோ அவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும்.

34. எத்தனை விரல் (How many fingers) 16-40.

பிள்ளைகளை ஜோடி ஜோடியாக ஒரு வட்டமாக நிற்க வைக்கவும். ஜோடியிலிருப்பவர்கள் ஒருவனுக்குப் பின்னால் மற்றவன் நிற்கவேண்டும். 'Ready' என்றதும், பின்னால் இருப்பவர்கள் முன்னால் இருப்பவர்களின் முதுகின் மேல் ஏறிக் கொள்ளவேண்டும். ஏறி இருப்பவர்களில் ஒரு

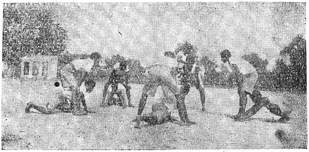


எத்தனை விரல்

வன் தன் கையில் சில விரல்களை நீட்டவேண்டும். தன் குதிரை எத்தனை விரல் என்று சொல்லவேண்டும். தப்பிதமாகச் சொல்லிவிட்டால் இதேமாதிரி அடுத்த ஜோடியில் மேல் பையன் விரல்களைக் காட்டவேண்டும். அவன் குதிரை எத்தனை விரல் என்று சொல்லவேண்டும். சரியாகச் சொல்லி விட்டால் மேல் இருப்பவர்களெல்லாம் கீழே இறங்கி, கீழ் இருப்பவர்களெல்லாம் மேலே ஏறிக்கொண்டு விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

35. சோம்பேறிக் குதிரைக்காரன் (Lazy Rider) 16-40.

பிள்ளைகளை ஜோடி ஜோடியாக ஒரு வட்டத்திற்கு வெளியே உள் பக்கம் பார்த்து நிற்க வைக்கவும். 'Ready' என்றதும் ஒவ்வொரு ஜோடியிலிருக்கும் ஒருவன் மற்றவன்



சோம்பேறிக் குதிரைக்காரன்

முதுகின்மேல் ஏறிக்கொள்ள வேண்டும். (குதிரைகள் கால்களை அகட்டி நிற்கவேண்டும்.) Go! என்றதும் மேலே இருப்பவர்கள் இறங்கி வட்டத்தை வலது பக்கமாக ஒரு சுற்று சுற்றி ஓடி, தன் குதிரையினிடம் வந்ததும் குதிரையின் இரண்டு கால்களுக்கு மத்தியில் நுழைந்து திரும்ப வெளியே வந்து குதிரையின்மேல் ஏறிக் கொள்ளவேண்டும். கடைசியில் ஏறினவனுக்கும் அவன் குதிரைக்கும் ஏதாவது தண்டனை (தோப்புக்கரணங்கள்) கொடுக்கவும், பிறகு குதிரைகளை குதிரைக்காரர்களாகவும், குதிரைக்காரர்களைக் குதிரைகளாகவும் வைத்து விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

36. பால் டேக் (Ball Tag) 12-30.

பிள்ளைகளில் ஒருவனைத் தவிர மற்றவர்களை வட்டமாக உள் பக்கம் பார்த்து நிற்க வைக்கவும். ஒருவனை மத்தியில் நிற்க வைக்கவும் 'Go' என்று சொன்னவுடன் வட்டத்தில் நிற்பவர்கள் ஒரு பந்தை (Volley Ball அல்லது Foot Ball) அவர்களுக்குள் எறிந்து கொள்ளவேண்டும். மத்தியில் நிற்பவன் ஓடிப் பந்தைத் தொடவேண்டும். பந்தை 'It' தொட்டு விட்டால் கடைசியாகப் பந்தை எறிந்தவன் 'It' ஆகவேண்டும்.

37. புட்பால் டேக் (Foot Ball Tag) 12-30.

'பால் டேக்' போலவே; ஆனால் சுற்றியுள்ள பையன்கள் பந்தை, கையால் எறிந்து கொள்வதற்குப் பதிலாக கால்களால் தட்டிக்கொள்ள வேண்டும்.

38. குதிரைப் பந்து (Mount Ball).

பிள்ளைகளை ஜோடி ஜோடியாய் ஒரு வட்டமாக நிற்க வைக்கவும். ஜோடிகள் சுமார் ஆறு அடி தூரத்தில் நிற்க வேண்டும். Ready என்றதும் ஒவ்வொரு ஜோடியிலும் ஒருவன் மற்றவன் முதுகின்மேல் குதிரை ஏறிக்கொள்ள வேண்டும். கீழே இருப்பவர்கள் கால்களை அகட்டி முழங்கால்களின் மேல் கைகளை வைத்துக் குனிந்து நிற்கவேண்டும். மேல் இருப்பவர்களில் ஒருவனிடத்தில் ஒரு பந்தைக் (வாலிபால் or புட்பால்) கொடுக்கவும்.

குதிரைப் பந்து

'Go' என்றதும் மேல் இருப்பவர்கள் அந்தப் பந்தைக் கீழே விடாமல் எறிந்து அவர்களுக்குள் மாற்றிக் கொள்ள வேண்டும். கீழே இருப்பவன் உடம்பை ஆட்டி மேலே இருப்பவன் பந்தைப் பிடிக்க முடியாமல் செய்யலாம். (கால்களை நகற்றக் கூடாது; நிமிரவும், அதிகமாகக் குனியவும் கூடாது. உடம்பைப் பக்கங்களில் ஆட்டலாம்.) மேலேஇருப்பவனில் ஒருவன் பந்தைப் பிடிக்காமல் தவறிக் கீழே விட்டு விட்டால், கீழே இருப்பவர்கள் மேல் இருப்பவர்களின்மேல் குதிரை ஏறி விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

39. கால்கள் மத்தியில் பந்தை எறிதல்
(Circle stride Ball) 15-30.

பிள்ளைகளில் ஒருவனைத் தவிர மற்றவர்களை வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். வட்டத்தில் நிற்பவர்கள் கால்களை நன்றாக அகட்டி நிற்கவேண்டும். (ஒவ்வொருவருடைய கால்களும் இருபக்கங்களிலுமுள்ளவர்களின் கால்களைத் தொட்டுக் கொண்டிருக்கவேண்டும்.) ஒருவனிடத்தில் ஒரு பந்தைக் (வாலிபால் or புட்பால்) கொடுத்துமத்தியில் நிற்கவைக்கவும். மத்தியில் நிற்பவன் பந்தை வட்டத்தில் நிற்பவர்களின் கால்சந்தில் புகுந்து போகும்படி எறியவேண்டும். இவர்கள் கைகளினால் தடுத்துக் கொள்ளலாம். எவன்பந்தைக் கால்களினிடையில் விட்டு விடுகிறானோ அவன் மத்தியில் வந்து நின்று விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

கால்கள் மத்தியில் பந்தை எறிதல்

40. கால்களுக்கு மத்தியில் பந்தை உருட்டு (Circle channel Ball) 16-40.

பிள்ளைகளை ஒரு வட்டமாக வலது பக்கம் திரும்பி கால்களை அகற்றி நிற்கவைக்கவும். இவர்களில் ஒருவனிடத்தில் ஒரு பந்தைக் (வாலிபால் or புட்பால்) கொடுக்கவும். 'It' ஐ வட்டத்திற்கு வெளியே நிற்கவைக்கவும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் பிள்ளைகள் கால்களுக்கு மத்தியில் முன் பக்கமாகவோ, அல்லது பின்பக்கமாகவோ பந்தை உருட்ட வேண்டும். 'It' பந்தைத் தொடவேண்டும். 'It' பந்தைத் தொட்டுவிட்டால் கடைசியாகப் பந்தை உருட்டினவன் 'It' ஆகவேண்டும்.

41. திரீ டீப் (Three Deep) 18-62.

பிள்ளைகளில் இரண்டு பேரைத் தவிர மற்றவர்களை இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரித்து ஒரு கட்சியை வட்டமாக ஒருவருக்கொருவர் சுமார் நான்கு அடி தூரத்தில் உள் பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். மற்ற பிள்ளைகளை வட்டத்தில் நிற்பவர்களின் ஒவ்வொருவனுக்குப் பின்னால் ஒருவனை நிற்கவைக்கவும். (அதாவது ஜோடி ஜோடியாக வட்டத்தில் நிற்கவேண்டும்). மற்றுமுள்ள இருவரில் ஒருவன் 'Runner' (ஓடுகிறவன்); மற்றவன் 'Chaser' (துரத்துகிறவன்). இவ்விருவரும் வட்டத்திற்கு வெளியே நிற்கவேண்டும். 'Go' என்றதும் துரத்துகிறவன் ஓடுகிறவனைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். Runner தப்பிக்கும் பொருட்டு

திரிடீப்

வட்டத்தில் நிற்கும் ஏதாவது ஒரு ஜோடியின் முன்னால் நின்றுகொள்ளவேண்டும். அப்பொழுது ஜோடியில் பின்னால் நிற்பவன் ஓடுகிறவனாக வேண்டும். துரத்துகிறவன் ஓடுகிறவனைத் தொட்டுவிட்டால், ஓடுகிறவன் துரத்துகிறவனாகவும் துரத்துகிறவன் ஓடுகிறவனாகவும் மாற வேண்டும்.

குறிப்பு:—ஓடுகிறவன் தப்பிக்கும் பொருட்டு வட்டத்தில் உள் நுழைந்தால் அவனுடைய வலது அல்லது இடது பக்கத்தின் ஜோடிக்கு முன் தான் நிற்கவேண்டும். உள் நுழைந்து இரண்டு மூன்று ஜோடிகளைத் தாண்டிப் பிறகு நிற்கக் கூடாது.

42. திரீடீப் (Three Deep Variation) 18-39.

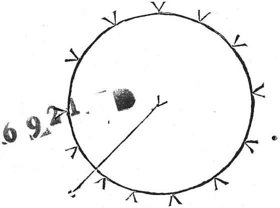
முன் விளையாட்டைப் போலவே; ஆனால் ஒவ்வொரு ஜோடியும் ஒருவருக்குப் பின்னால் ஒருவர் நிற்பதற்குப் பதிலாக, முகத்துக்கு முகம் பார்த்து (face to face) நிற்க வேண்டும். 'Runner' (ஓடுகிறவன்) தப்பித்துக் கொள்வதற்கு ஜோடியின் மத்தியில் புகுந்து யார் பக்கமாவது முதுகைக் காட்டி நிற்கவேண்டும். இப்படி நிற்பவனின் முதுகுப்பக்கம் நிற்பவன் 'ஓடுகிறவன்' ஆகவேண்டும்.

43. திரீ டீப் (Three Deep Variation) 18-62.

'திரி டீப்' போலவே; ஆனால் ஜோடிகள் ஒருவருக்குப் பின்னால் ஒருவர்நிற்பதற்குப் பதிலாக இருவரும்ஜோடியாகக் கைகளைக் கோர்த்து இடுப்பில் வைத்துக்கொண்டு பக்கங்களில் நிற்கவேண்டும். 'Runner' (ஓடுகிறவன்) தப்பித்துக் கொள்வதற்கு ஜோடியில் நிற்கும் ஒருவனுடைய கையைக் கோர்த்துக் கொள்ள வேண்டும். இப்பொழுது மற்ற பக்கம் இருக்கும் மூன்றாவது பையன் (Runner) ஓடுகிறவனாக வேண்டும்.

44. கயிற்றைத் தாண்டுதல் (Rope Jump) 10-25.

பிள்ளைகளை வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். ஒரு கயிற்றின் முனையில் கொஞ்சம் கனமாக ஏதாவது கட்டவும்.



கயிற்றைத் தாண்டுதல்

உபாத்தியாயர் வட்டத்தின் மத்தியில் நின்று அந்தக்கயிற்றை வட்டத்தில் நிற்கும் பிள்ளைகளின் கால்களுக்கு அடியில் வரும்படிசுற்றவேண்டும். கயிறுசுற்றி வரும்பொழுதுபிள்ளைகள் கயிற்றைத் தாண்டிக் கொள்ளவேண்டும். கயிற்றைத் தாண்டாமல் தடுத்தவர்களை விளையாட்டைவிட்டு நீக்கவும்.

45. நம்பர் பந்து (Spud Ball) 15-30.

பிள்ளைகள் ஒவ்வொருவருக்கும் வரிசையாக நம்பர் கொடுத்து வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். ஒருவனிடத்தில் ஒரு பந்தை (டென்னிஸ் பந்து அல்லது துணிப்பந்து) கொடுக்கவும். இவன் மத்தியில் நின்று அங்குள்ளவர்களின் ஏதாவது ஒரு நம்பரைச் சொல்லிப் பந்தை மத்தியில் வைத்துவிட்டு ஓடிவிட வேண்டும். மற்றவர்களும் ஓடிவிடவேண்டும். அவன்

சொன்ன நம்பர் உள்ள பையன் உடனே அந்தப் பந்தை எடுத்து அதே இடத்தில் நின்று ஓடுகிறவர்களில் ஒருவனைப் பந்தால் அடிக்கவேண்டும். அடிபட்டால் அடிபட்டவனுக்கு 'ஒரு பிளாக் மார்க்'; அடி தவறிவிட்டால் அடித்தவனுக்கு ஒரு 'பிளாக் மார்க்'. பிறகு அடிபட்டவன் அல்லது அடித்து தவறினவன் விளையாட்டை ஆரம்பிக்க வேண்டும். மூன்று 'பிளாக்கு மார்க்குகள்' ஒருவனுக்குக் கிடைத்துவிட்டால், அவனுக்கு ஏதாகிலும் ஒரு தண்டனை கொடுக்கவும்.

46. வட்டத்திற்குள் இழு (Pull into circle) 10-20.

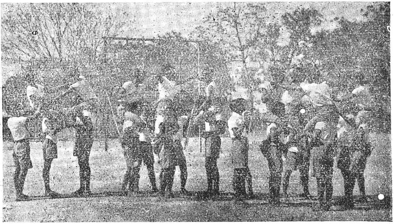
பிள்ளைகளை வட்டமாகக் கைகளைப் பிடித்துக்கொண்டு நிற்கவைக்கவும். இவர்களுக்கு மத்தியில் எட்டு அடி முழு விட்டம் (Diametre) கொண்ட ஒருவட்டம் போடவும். 'Go' என்றதும் பிள்ளைகள் கைகளை விடாமல் இருபக்கங்களிலிருப்பவர்களையும் வட்டத்திற்குள் இழுத்துவட்டத்தை மிதிக்கும்படி செய்யவேண்டும். வட்டத்தை மிதித்தவர்களை வெளியே தள்ளி, திரும்ப விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும். பிள்ளைகள் குறையக்குறைய மத்தியிலுள்ள வட்டத்தைச் சிறியதாக்கிக் கொள்ளவேண்டும். கடைசிவரை வட்டத்தை மிதிக்காமலிருப்பவன் கெட்டிக்காரன்.

குறிப்பு:—கரிலாக்கட்டைகளிருந்தால் சில கட்டைகளை மத்தியில் நிறுத்தி, அவைகளைத் தள்ளினவர்களை வெளியே அனுப்பிவிடலாம். அடிக்கடி மத்தியில் வட்டம் போடும் சிரமம் இருக்காது.

47. சவாரிச் சண்டை (Rider Fight) 18-60.

இந்த விளையாட்டிற்கு மூன்று மூன்று பேராகச்சேர்ந்து கொள்ளவேண்டும். ஒருவன் குதிரை, மற்றவன் சவாரி செய்

பவன்; மற்றொருவன் காவல்காரன். 'Ready' என்றதும் சவாரி செய்கிறவர்களெல்லாம் குதிரைகளின் தோளின்மேல் உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். காவல்காரர்கள் குதிரைகளின் பக்கத்தில் நின்றுகொள்ளவேண்டும். 'Go' என்றதும்



சவாரிச் சண்டை

சவாரி செய்கிறவர்கள் ஒருவருக்கொருவர் இழுத்துக் கீழே தள்ளவேண்டும். குதிரைகள் அவர்களுக்குத் தகுந்தாற் போல் நடக்கவேண்டும் காவல்காரர்கள் சவாரி செய்கிறவர்கள் கீழேவிழுந்தால் மட்டும் பிடிக்கவேண்டும். மற்ற சமயங்களில் தொடக்கூடாது.

குறிப்பு:—இந்த விளையாட்டை மிகவும் ஜாக்கிரதையாக விளையாடவேண்டும். முரட்டுத்தனமாக விளையாடினால் அபாயம் நேரிடும்.

அத்தியாயம் 3.

ரிலே விளையாட்டுகள் (Relay Games).

ரிலே விளையாட்டுகளை நடத்த உபாத்தியாயர்கள் கவனிக்க வேண்டிய விதிகள்:—

1. ஒரு கட்சிக்கு 8 பிள்ளைகளுக்கு அதிகமாக வைத்து விளையாடுவது உசிதமல்ல. ஆறு பிள்ளைகளுக்குக் குறையக் கூடாது.

2. புறப்படும் எல்லையையும் (Starting line) உத்தியையும் நன்றாகத் தெரியும்படி குறிக்கவேண்டும். உத்திக்கு வெறும் கோடுமட்டும் போட்டுக் கொள்வதற்குப் பதிலாக ஏதாவது ஒரு வஸ்துவை வைத்துக் கொள்வது நலம்.

3. விளையாட்டுகளை வார்த்தைகளால் விளக்குவதைக் காட்டிலும் செய்து காட்டி விடுவது நலம்.

4. ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் தலைவனை (Leader) நியமிக்க வேண்டும். அவனே அந்தக் கட்சியின் ஒழுங்கான நடத்தைக்கு உத்தரவாதி.

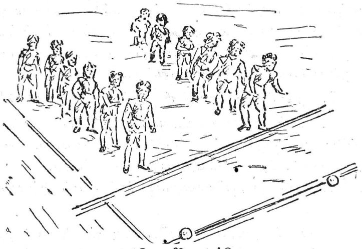
5. ஒவ்வொரு வரிசையின் கடைசிப் பையனை நன்றாகக் குறித்துக்கொள்ள வேண்டும். அவர்களை தெரிந்து கொள்வதற்கு, கழுத்திலோ தலையிலோ கைக் குட்டையை கட்டிக் கொள்ளச் செய்யலாம். அல்லது ஓடி வந்த பையன்கள் பின்னால் போய் ஒழுங்காக உட்கார்ந்து கொள்வது நலம். இப்படிச் செய்தால்தான் முடிவை நன்றாகக் கவனிக்க முடியும்.

6. பிள்ளைகள் நேர்மையாக விளையாடுகிறார்களா என்று கவனிக்க வேண்டும். ஏமாற்றியோ அல்லது அநீதியாகவோ விளையாடி ஜெயம்பெற விடக்கூடாது.

7. பந்துக்குப் பதிலாக கல் அல்லது கெட்டியான வஸ்துக்களை உபயோகிக்கக் கூடாது. "ஆல் அப் ரிலே" போன்ற விளையாட்டுகளுக்கு பாட்டில்களை உபயோகிக்கக் கூடாது.

8. முடிவைச் சரியானபடி தெரிந்து கொள்வதற்கு, புறப்படும் எல்லைக்கு நேராக (Starting line) நின்று கொள்ள வேண்டும். முன்னால் நின்றால் சரியானபடி கவனிக்க முடியாது.

9. ஒரே சமயத்தில் அநேக கட்சிகளை ஒன்றாக வைத்து விளையாடக் கூடாது. இரண்டிரண்டு கட்சிகளாக வைத்து விளையாடுவது நலம்.



ரிலே விளையாட்டு

ரிலே விளையாட்டுகளை விளையாட சுமார் 8 கெஜ தூரத்தில் இரண்டு சமதூரக் கோடுகள் போட்டு, பிள்ளைகளை சம கட்சிகளாகப் பிரித்து கட்சிகளின் முதல் பையன்களை எட்டெட்டடி தூரத்தில் ஒரு கோட்டின்மேல் நிற்க வைக்கவும்.

ஒவ்வொரு கட்சியிலுள்ள பிள்ளைகள் அவரவர் கட்சியின் முதல் பையனுக்குப் பின்னால் வரிசையாக நிற்கவேண்டும். ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் முன்னால் மற்ற கோட்டின்மேல் ஒரு உத்தியைக் குறிக்கவும்.

கட்சி பிரித்து விளையாடும் விளையாட்டுகள் (Group Competitions).

கட்சிகள் பிரிக்கும் விதம்.

ஒரு வகுப்பிலுள்ள பையன்களை சம கட்சிகளாகப் பிரித்து அடிக்கடி போட்டிகள் வைக்கவேண்டும். இந்த விளையாட்டுகளுக்கு அவ்வப்போது கட்சிகளைப் பிரித்து விளையாடுவதற்குப் பதிலாக வருஷ துவக்கத்திலேயே கட்சிகளைப் பிரித்துக்கொள்வது நலம். அப்படிப் பிரித்து விளையாடுவதினால் பல நன்மைகள் உண்டாகின்றன.

1. தினம் தினம் கட்சி பிரிக்கும் தொந்திரவு இல்லை.

2. அவ்வப்போது கட்சிகளைப் பிரித்தால் பையன்கள் எப்பொழுதும் ஒரே கட்சியில் விளையாட முடியாது. அடிக்கடி பையன்கள் வெவ்வேறு கட்சியில் விளையாடுவதனால் தன் கட்சி என்கிற அபிமானமும், சிரத்தையும் இல்லாமல் போய்விடும்.

3. கட்சியிலுள்ள ஒவ்வொருவனுக்கும் தன் தன் கட்சி ஜெயிக்கவேண்டு மென்கிற உற்சாகத்தைக் கொடுக்கும். விளையாட்டிலே சிரத்தையில்லாத பையனும் தன்னாலேயே கட்சி தோற்றது என்கிற ஒரு சொல்லுக்கு பயந்தாவது விளையாட்டை மிகவும் கவனத்துடனும் சுறுசுறுப்புடனும் விளையாடுவான்.

[library stamp]

4. ஒற்றுமையை விருத்தி செய்கிறது; எப்படியெனில் 'நான்' என்பது போய் 'நாங்கள்' ஜெயித்தோம் என்பதாக உண்டாகிறது.

5. கட்சியில் கொஞ்சம் மோசமாக விளையாடும் பைய னுக்கு அவன் கட்சியிலுள்ள ஒவ்வொருவனும் தங்கள் கட்சி ஜெயிக்கவேண்டும் என்ற நோக்கத்துடன் அவனுக்கு நன்றாக விளையாடவேண்டிய முறைகளையும் உற்சாகத்தை யும் கொடுப்பார்கள். இதனுல் ஒவ்வொருவனும் தலைவனுக இருக்கவேண்டிய குணங்களைக் கற்றுக்கொள்கிறுன்.

குறிப்பு:—இந்த விளையாட்டுகளில் உபாத்தியாயர் முக்கிய மாக கவனிக்கவேண்டியது:—பிள்ளைகள் நேர்மையாக விளையாடும் படி வற்புறுத்த வேண்டும். ஏமாற்றியோ அல்லது அநீதியாகவோ விளையாடி ஜெயம்பெற விடக் கூடாது.

கட்சிகள் பிரிக்கும் விதம்.

ஒரு வகுப்பில் 40 பையன்கள் இருப்பதாக வைத்துக் கொள்வோம். இவர்களைக் கட்சிக்கு 8 பையன்கள் வீதம் 5 கட்சிகளாகப் பிரிக்கவேண்டும். ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் ஒரு 'தலைவன்' (Captain) வேண்டும். வகுப்பு பையன் களைக் கொண்டே 'ஓட்' மூலமாக கேப்டன்களை தேர்ந் தெடுக்கவேண்டும். பிறகு இந்த ஐந்து கேப்டன்கள் மாறி மாறி மற்ற பையன்களைக் கூப்பிட்டு தங்கள் கட்சியில் சேர்த் துக் கொள்ளவேண்டும். இம்மாதிரி கட்சிகளைப் பிரித்த பிறகு கேப்டன்கள் தங்கள் தங்கள் கட்சியிலுள்ள ஒருவனை 'உதவி கேப்டனுக'த் தெரிந்து கொள்ளவேண்டும்.

ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் பையன்கள் இஷ்டம்போல் மிருகங்கள், பறவைகள், பூக்கள், வர்ணங்கள் அல்லது தலை

வர்களின் பெயர்களை வைத்துக்கொள்வது பிள்ளைகளுக்கு அதிக உற்சாகத்தைக் கொடுக்கும்.

ஒருவாரத்திற்கு ஒரு முறையாவது கட்சிகளுக்குள் போட்டிவைத்து 'பாயிண்டுகள்' கொடுக்கவேண்டும். உதாரணமாக, ஜெயித்த கட்சிக்கு 2 பாயிண்டுகள். சமமாகப்போய் விட்டால் ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் 1 பாயிண்டு. தோற்ற கட்சிக்கு 0 பாயிண்டு என்பதாக வைத்துக்கொள்ளலாம். இந்த பாயிண்டுகளை கீழே காட்டியபடி ஒரு 'அட்டவணையில்' (Chart) தெளிவாக எழுதி வகுப்பறையில் எல்லோரும் பார்க்கும்படியான ஒரு இடத்தில் தொங்கவிடவேண்டும்.

Specimen Chart—மாதிரி அட்டவணை.

தேதி	5-வது வகுப்பு	ஜெயித்த பாயிண்டு		மொத்த பாயிண்டு	
	விளையாட்டின் பெயர்	சிங்கம்	புலி	சிங்கம்	புலி
1–5–37	வாத்து நடை	2	0	2	0
8–5–37	நொண்டி	1	1	3	1
15–5–37	இரத ஓட்டம்	0	2	3	3
22–5–37	நொண்டி நாய்	2	0	5	3
29–5–37	வாலி பால்	2	0	7	3

குறிப்பு:—கட்சிகள் அதிகமாக இருந்தால் அதற்குத் தக்கபடி கட்டங்களை அதிகப்படுத்திக் கொள்ளவும்.

1. நடத்தல போட்டி (Walking Relay).

'Go' என்றதும் ஒவ்வொரு கட்சியிலுமுள்ள முதல் பையன் வேகமாக நடந்து உத்தியைச் சுற்றிவந்து தன் கட்

சியிலுள்ள இரண்டாவது பையனைத் தொட்டுவிட்டுக் கடைசியில் போய் நின்றுகொள்ளவேண்டும். பிறகு இரண்டாவது பையன் இதேபோல நடந்துவர வேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சியில் எல்லோரும் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

2. ஓட்டம் (Running Relay).

'நடத்தல் போட்டி' போலவே. ஆனால், ஒவ்வொருவரும் நடப்பதற்குப் பதிலாக ஓடவேண்டும்.

3. நொண்டி (Hopping Relay).

'நடத்தல் போட்டி' போலவே. ஆனால் ஒவ்வொருவரும் நடப்பதற்குப் பதிலாக நொண்டி அடிக்கவேண்டும்.

4. குதிகால் ஓட்டம் (Heel Run Relay).

'Go' என்று சொன்னவுடன் முதல் பையன் குதிகாலிலேயே நடந்துபோய் உத்தியைச் சுற்றிவந்து தன் கட்சியின் அடுத்த பையனைத் தொட்டுவிட்டுக் கடைசியில்போய் நிற்கவேண்டும். அடுத்த பையன் இதே மாதிரி நடக்க வேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சியில் எல்லோரும் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

5. குதித்துக் குதித்து ஓடு (Double jumping Relay).

'Go' என்று சொன்னவுடன் முதல்பையன் தன் இடுப்பில் கைகளை வைத்துக் கொண்டு இரண்டு கால்களையும் சேர்த்து, குதித்துக் குதித்து உத்தியைச் சுற்றி வந்து தன் கட்சியின் அடுத்த பையனைத் தொட்டுவிட்டு, கடைசியில்

போய் நிற்கவேண்டும். இதே மாதிரி இரண்டாவது பையன் போகவேண்டும். இம்மாதரியாக எந்தக் கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—இந்த விளையாட்டிற்குக் கால்களை ஒரு துணியால் கட்டிக்கொண்டு குதித்துப் போனால் தப்பிதம் இல்லாமல் செய்வார்கள். இரண்டு துணிகள் இருந்தால் நலம். ஒருவன் போகும் பொழுது மற்றவன் கால்களைக் கட்டிக் கொண்டு தயாராக இருப்பான்.

6. குந்தி நட (Hobble Relay).

'Go' என்று சொன்னவுடன் முதல் பையன் ஒரு காலை மடக்கி அந்தக் காலைப் பின்பக்கமாக இரண்டு கைகளாலும் பிடித்துக்கொண்டு ஒரு காலிலே நொண்டி அடித்துக்கொண்டு உத்தியைச் சுற்றி, தன் கட்சிக்கு வந்ததும் கடைசியில் போய் நிற்கவேண்டும் இதே மாதிரியாக ஒவ்வொருவரும் செய்யவேண்டும். எந்தக் கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

7. நொண்டியும் பின்புறம் ஓட்டமும் (Forward Hopping, Back-ward Running).

Go! என்றதும் முதல் பையன் நொண்டி அடித்து உத்தியைத் தாண்டினதும் இரண்டு கால்களையும் ஊன்றி, பின் பக்கமாகத் தன் கட்சிக்கு ஓடி வரவேண்டும். கட்சியிலுள்ள இரண்டாவது பையன் இவனைத் தொட்டதும் நொண்டி அடித்து உத்திக்குப் போனதும் பின்பக்கமாக ஓடிவரவேண்டும். ஓடினவர்கள் ஒவ்வொருவரும் பின்னால் போய் நின்றுகொள்ள வேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

8. நொண்டி வாத்து (Lame Duck Relay).

முதல் பையன் ஒரு காலை முன்பக்கமாகத் தூக்கி அந்தக் காலின் பாதத்தை இரண்டு கைகளாலும் பிடித்துக் கொள்ளவேண்டும். Go! என்று சொன்னவுடன் இந்தப் பிடியை விடாமல் நொண்டி அடித்துக்கொண்டு உத்தியைச் சுற்றி வந்து தன் கட்சியின் கோட்டைத் தாண்டினதும் கடைசியில் போய் நின்றுகொள்ளவேண்டும். அடுத்த பையன் அதே மாதிரி போகவேண்டும். இம்மாதிரியாக எந்தக் கட்சியில் எல்லோரும் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

9. கேலப் ஓட்டம் (Gallop Relay).

Ready! என்றதும் முதல் பையன் ஒரு காலை முன்னும், மற்றொரு காலைப் பின்னும் வைத்து நிற்கவேண்டும். Go! என்றதும் இதே நிலைமையில் (அதாவது முன்னால் இருக்கும் கால் கடைசிவரை முன்னாலேயே இருக்கவேண்டும்) குதித்துக் குதித்து ஓடி உத்தியைச்சுற்றி வந்து தன் கட்சியின் இரண்டாவது பையனைத் தொட்டுவிட்டு கடைசியில் போய் நின்றுகொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது பையன் இதே போல குதித்துப் போகவேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

10. வாத்து (Duck Relay).

Ready! என்றதும் கட்சியிலுள்ள முதல் பையன்கள் கைகளைப் பக்கங்களில் தூக்கி மடக்கி கட்கத்தில் வைத்து உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். Go! என்றதும் அப்படியே உட்கார்ந்த பிரகாரம் நடந்து உத்தியைச் சுற்றி

வந்து தன் கட்சியின் அடுத்த பையனைத் தொட்டுவிட்டுக் கடைசியில் போய் நின்று கொள்ளவேண்டும். இப்படியாக எல்லோரும் எந்தக் கட்சியில் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—சிறு பிள்ளைகளாக இருந்தால் உத்தியைத் தாண்டினதும் எழுந்து தன் கட்சிக்கு ஓடிவந்து இரண்டாவது பையனைத் தொடவேண்டும்.

11. ரயில் வண்டி (Centepede Relay).

Ready! என்றதும் ஒவ்வொருவரும் தனக்கு முன்னால் இருப்பவன் இடுப்பை கெட்டியாகப் பிடித்துக்கொள்ள வேண்டும். Go என்றதும் முன்னால் இருப்பவனைத் தொடர்ந்து உத்தியைச்சுற்றி முன் இருந்த இடத்திற்குத் தங்கள் பிடிகளை விடாமல் வந்து நிற்கவேண்டும். எந்தக் கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது. பிடிபைவிட்டு முதலில் வந்தபோதிலும் தோற்றதாகக் கருதவேண்டும்.

12. தலை சுமை (Balanced article Relay).

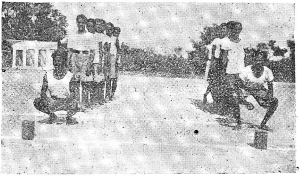
இந்த விளையாட்டிற்கு ஒவ்வொரு கட்சியிலிருக்கும் முதல் பையனிடம் ஒரு கனமான புஸ்தகமோ அல்லது நோட்டுப் புஸ்தகமோ கொடுக்க வேண்டும். 'Go'! என்று சொன்னதும் கட்சியிலிருக்கும் முதல் பையன் புஸ்தகத்தைத் தலைமேல் வைத்துக்கொண்டு புஸ்தகத்தைத் தொடாமல் நடந்து உத்தியைச் சுற்றித் தன் இடம் சேர்ந்ததும் புஸ்தகத்தை எடுத்து அடுத்தவனிடம் கொடுத்துவிட்டு கடைசியில் போய் நின்று கொள்ளவேண்டும். இரண்டாவது

பையன் புஸ்தகத்தைத் தலையில் வைத்துக்கொண்டு அதே மாதிரி நடக்கவேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சியில் எல்லோரும் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—புஸ்தகம் தலையிலிருந்து நழுவிக் கீழே விழும்பொழுது நடக்கக்கூடாது. புஸ்தகத்தைச் சரியாக வைத்துக்கொண்ட பிறகுதான் நடக்க ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

13. உட்கார்ந்து எழுந்திரு (Sit and Stand Relay).

'தலை சுமை' போலவே; ஆனால் புஸ்தகத்தைத் தலையில் வைத்து நடக்கும்பொழுது, உத்திக்கும் புறப்பட்ட இடத்



உட்கார்ந்து எழுந்திரு

திற்கும் மத்தியில் உட்கார்ந்து எழுந்து, திரும்ப நடந்து உத்தியைச் சுற்றி வரும்பொழுது அதே இடத்தில் உட்கார்ந்து எழுந்து, நடந்து தன் உத்தியில் போய்ச் சேர வேண்டும்.

14. கமான் பந்து (Arch Ball).

ஒவ்வொரு கட்சியிலுமுள்ள முதல் பையனிடம் ஓர் பந்தைக் கொடுக்கவும். 'Go' என்றதும் முதல் பையன் பந்தை இரண்டு கைளாலும் தலைக்குமேல் தூக்கிப் பின் பக்கம் இருப்பவனுக்குக் கொடுக்கவேண்டும். பின்னால் இருப்பவன் பந்தை மேலே வாங்கி, அப்படியே அவன் பின்னால் இருப்பவனுக்குக் கொடுக்க வேண்டும். இப்படியாக, பந்து கடைசியில் இருப்பவனுக்குக் கிடைத்ததும், அவன் முன் பக்கமாக ஓடி உத்தியைச் சுற்றி வந்து தன் கட்சியின் முன்னால் திரும்பிநின்று பந்தைத் தலைக்குமேல் தூக்கிப் பின்னால் இருப்பவனுக்குக் கொடுக்க வேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சிக்காரர் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அவர்கள் ஜெயித்தவர்கள்.

குறிப்பு:—பந்தைப் பின்னால் இருப்பவன் ஒவ்வொருவனும் பந்தைத் தலைக்குமேல் வாங்கி, பின்னால் இருப்பவனுக்குக் கொடுக்கவேண்டும். பந்தைக் கொடுக்கும் பொழுது தலைக்குமேல் தூக்கித்தான் கொடுக்க வேண்டும். பக்கங்களில்கொடுக்கக்கூடாது.

15. மேலும் கீழும் (Over and under Relay).

கட்சியின் முதல் பையனிடம் ஒரு பந்தை (Foot ball or Volley ball) கொடுக்கவும். Ready என்று சொன்னவுடன் எல்லோரும் கால்களை அகட்டி நிற்கவேண்டும் Go! என்று சொன்னவுடன் முதல் பையன் பந்தை இரண்டு கைகளாலும் தலைக்கு மேல் தூக்கி இரண்டாவது பையனிடம் கொடுக்க வேண்டும். இரண்டாவது பையன் பந்தை மேலே வாங்கினதும், குனிந்து தன் இரண்டு கால்களுக்கும் இடையில் அந்தப் பந்தை பின்னால் நிற்கும் மூன்றாவது பையனிடம்

கொடுக்க வேண்டும். மூன்றாவது பையன் பந்தைக் கீழே வாங்கி உடனே பின்னால் இருப்பவனுக்கு தலைக்குமேல் தூக்கிக் கொடுக்க வேண்டும். இப்படியாகப் பந்தை மேலும் கீழுமாகக் கொடுத்து, கடைசிப் பையனுக்குக் கிடைத்ததும் அவன் பந்தைக் கையில் தூக்கிக் கொண்டு உத்தியைச் சுற்றி தன் கட்சியின் கோட்டைத்தாண்டி, திரும்பி நின்று பந்தைத் தலைக்குமேல் தூக்கிப் பின்னால் இருப்பவனுக்குக் கொடுக்க வேண்டும். பிறகு பந்தை மேலும் கீழுமாகக் கொடுத்து கடைசியில் இருப்பவனுக்குக் கிடைத்ததும் அவன் பந்தைத் தூக்கிக் கொண்டு உத்தியைச் சுற்றிவர வேண்டும். இம் மாதிரி முதலில் எந்தக் கட்சி வருகிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

16. ஆல் அப் ரிலே (All up Relay).

இந்த விளையாட்டிற்கு ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் மூன்று அல்லது நான்கு செங்கல்கள் அல்லது Clubs (கரிலாக்கட்டைகள்) வேண்டும். இந்தச் செங்கல்களை ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் முன்னால் புறப்படும் கோட்டிற்கும், உத்திக்கும் சம தூரத்தில் போட்டு வைக்கவும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் கட்சியிலுள்ள முதல் பையன் ஓடி அந்தச் செங்கல்களை அல்லது கரிலாக் கட்டைகளை ஒவ்வொன்றாக நிற்கவைத்து விட்டு உத்தியைச் சுற்றித் திரும்பிவரும்பொழுது அவைகளை ஒவ்வொன்றாகக் கையால் தள்ளிவிட்டு, தன் கட்சியின் இரண்டாவது பையனைத் தொட்டுவிட்டு கடைசியில் போய் நிற்க வேண்டும். இரண்டாவது பையன் இதே மாதிரி செய்ய வேண்டும். இம்மாதிரி எந்தக் கட்சியில் எல்லோரும் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

17. ஆல் அப் பீட் ரிலே (All up feet Relay).

முன் விளையாட்டுப்போலவே. ஆனால், செங்கல்களை அல்லது Clubகளைக் கையால் நிற்கவைத்து, திரும்பி வரும் பொழுது தள்ளுவதற்குப்பதிலாகக் காலால் நிற்கவைத்து, திரும்பி வரும்பொழுது காலால் சாய்த்து விட்டு வரவேண்டும்.

18. தோள் பிடித்து ஓடல் (Back hold Relay).

முதல் பையன் தோள்களை இரண்டாவது பையன் பிடித்துக்கொண்டு நிற்க வேண்டும். Go! என்று சொன்னவுடன் இந்தப் பிடியை விடாமல் இருவரும் ஓடி உத்தியைச் சுற்றி தங்கள் கட்சியைச் சேர்ந்ததும், முதல் பையன் கடைசியில் போய் நின்று கொள்ளவேண்டும். பிறகு இரண்டாவது பையனின் தோள்களை மூன்றாவது பையன் பிடித்துக் கொண்டு முன்போல ஓடவேண்டும். இம்மாதிரியாக எந்தக் கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—இதே விளையாட்டில் இருவரும் நொண்டி யடித்துப் போகலாம். அல்லது இருவரும் குதித்துக் குதித்துப் போகலாம்.

19. பந்தை உருட்டு (Ball Roll Relay).

ஒவ்வொரு கட்சியிலுள்ள முதல் பையனிடம் ஒரு பந்தைக் (வாலிபால் or புட்பால்) கொடுக்கவும். 'Go'. என்று சொன்னவுடன் முதலிலிருக்கும் பையன் பந்தை ஒரு கையால் உருட்டிக்கொண்டு உத்தியைச் சுற்றி தான் புறப்பட்ட இடத்திற்கு வந்து பந்தைக் கோட்டில் நிறுத்தி

விட்டு கடைசியில் போய் நின்று கொள்ள வேண்டும். இதே போல் இரண்டாவது பையன் செய்ய வேண்டும். இந்த மாதிரியாக எந்தக் கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—பந்தை உருட்டுகிறவனுக்கு முன்னால், பந்து எப்பொழுதும் போகக் கூடாது. பந்தோடுதான் உருட்டுகிறவன் போக வேண்டும்.

20. குச்சியால் உருட்டுதல் (Pat the Ball Relay).

இந்த விளையாட்டிற்கு ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் ஒரு பந்தும் (வாலிபால் or புட்பால்) ஒரு (Wand) சுமார் 4 அடி தடியும் வேண்டும்.

Ball Roll விளையாட்டுப் போலவே; ஆனால் பந்தைக் கையால் உருட்டுவதற்குப் பதிலாகத் தடியால் உருட்ட வேண்டும்.

21. காலில் உருட்டு (Foot-Ball Dribble Relay).

'பந்தை உருட்டு' போலவே; ஆனால் பந்தைக் கையில் உருட்டிப் போவதற்குப்பதிலாக, காலால் உருட்டிக்கொண்டு (Dribble) போகவேண்டும்.

22. பால் பாஸ் (Ball Pass Relay).

ஒவ்வொரு கட்சியில் இருக்கும் பையன்களையும் சுமார் எட்டெட்டடி தூரத்தில் நிற்க வைக்கவும். ஒவ்வொரு கட்சியிலிருக்கும் முதல் பையனிடம் ஒரு பந்தைக் கொடுக்கவும், Go! என்று சொன்னவுடன் முதல் பையன் இரண்டாவது பையனுக்குப் பந்தை எறியவேண்டும். இரண்டாவது பையன்

பந்தைப் பிடித்து மூன்ருவது பையனுக்கு எறியவேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சியில் கடைசி பையனுக்கு பந்து முதலில் கிடைக்கிறதோ, அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது. பந்து தவறிவிட்டால் கீழே விட்டவன் பந்தை எடுத்து, தன் இடத்தில் நின்று பந்தை எறியவேண்டும்.

23. குருடன் (Blind Man's Relay).

இந்த விளையாட்டிற்கு ஒவ்வொரு உத்தியிலும் ஏதாவது ஒரு பொருளை வைக்கவேண்டும். ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் கண்களைக் கட்டிக் கொள்வதற்காக ஒரு துணி அல்லது துண்டு வேண்டும். Ready! என்று சொன்னவுடன் கட்சியிலுள்ள இரண்டாவது பையன் முதல் பையன் கண்களைத் துணியால் கட்டிவிடவேண்டும். Go! என்று சொன்னவுடன் கண் கட்டப்பட்டுள்ள முதல் பையன் முன்பக்கமாக வந்து உத்தியிலிருக்கும் பொருளைத் தொடவேண்டும். இரண்டாவது பையன் கண் கட்டப்பட்டுள்ளவனை தொடாமல் வழி காட்டி நடத்த வேண்டும். அதாவது முன்னே போ, கொஞ்சம் வலது பக்கம் போ என்று கூடவேபோய்ச் சொல்லலாம். கையில் மட்டும் அவர்களைத் தொடக் கூடாது. கண் கட்டப் பட்டுள்ளவன் அந்த வஸ்துவைத் தொட்டுவிட்டால், கூடப்போனவன்கட்டியுள்ள துணியை அவிழ்த்து ஓடிவந்து மூன்ருவது பையனிடம் கொடுத்துத் தன் கண்களைக் கட்டிக்கொண்டு முதல் பையன் செய்ததுபோல் செய்யவேண்டும். இவனுக்கு உதவியாக மூன்ருவது பையன் வருவான். உத்தியைத் தொட்டவர்கள் கடைசியில் போய் உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சியில் எல்லாப் பையன்களும் முதலில் செய்து முடிக்கிருர்

களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது; (ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் இரண்டு துண்டுகள் இருந்தால் விளையாட்டு சீக்கிரமாக முடியும்) பிள்ளைகள் அதிகமாக சத்தமிட்டால் வழிகாட்டிப் போகிறவன் சொல்வது கண் கட்டப் பட்டுள்ளவனுக்குக் கேட்காது. ஆகையால் இவ்விளையாட்டைக் கூடியவரை அமைதியாக விளையாடவேண்டும்.

24. செங்கல் நடை (Brick Walk Relay).

ஒவ்வொரு கட்சிக்கு முன்னால் இரண்டு செங்கல்களை வைக்கவும். Go! என்று சொன்னவுடன் முதல் பையன் இரண்டு கால்களையும் செங்கல்களின் மேல் வைத்துக் கொண்டு அதன் மேலேயே நடந்து செல்லவேண்டும். அதாவது ஒரு காலைத் தூக்கும்பொழுது அந்தக் காலுக்கு அடியில் இருக்கும் செங்கல்லை முன்னால் எடுத்துப் போட்டுக் கொள்ள வேண்டும். இப்படியாக நடந்து உத்தியை தாண்டினதும் இரண்டு கல்களையும் எடுத்துக் கொண்டு வந்து தான் புறப்பட்ட கோட்டின் மேல் வைத்துவிட்டுக் கடைசியில் போய் உட்கார்ந்து கொள்ள வேண்டும். அடுத்தவன் இதே மாதிரி நடக்கவேண்டும். இம்மாதிரியாக எல்லோரும் எந்தக் கட்சியில் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது. (உத்தி அதிக தூரமாக இருக்கக்கூடாது)

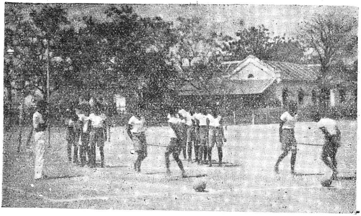
25. சங்கிலி நடை (Chain Relay).

'ரெடி' என்றதும் கட்சியிலுள்ள எல்லாப் பையன்களும் கால்களை அகட்டி நன்றாகக் குனிந்து இடது கையைக் கால்களுக்கு மத்தியில் பின்பக்கமாக நீட்டி, வலது கையால் முன் பக்கமிருப்பவனின் இடது கையைப் பிடித்து நிற்கவேண்டும்.

கடைசியில் நிற்பவன் இரண்டு கைகளாலும் முன்னால் இருப்பவனின் இடது கையைப் பிடித்துக்கொண்டு நிற்கவேண்டும்! 'Go' என்றதும் இந்தப் பிடியை விடாமல் குனிந்தபடியே எல்லோரும் முன்பக்கமாக நடந்து உத்தியைத் தாண்ட வேண்டும். கடைசிப் பையன் உத்தியைத் தாண்டும்வரை நடக்க வேண்டும். எந்தக் கட்சி முதலில் உத்தியைத் தாண்டுகிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

26. குரங்கு வால் (Wand astride Relay).

இந்த விளையாட்டிற்கு ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் சுமார் நான்கடி Wand (தடி) கொடுக்கவேண்டும். அந்தத் தடியை

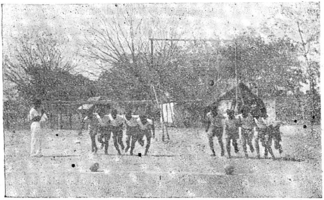


குரங்குவால்

முதல் இரண்டு பேர்கள் (முதல் பையன் உத்திக்கு முதுகைக் காட்டியும் இரண்டாவது பையன் முதல் பையனைப் பார்த்துக் கொண்டும் (Face to Face) தங்கள் கால்களுக்கு மத்தியில் அந்தத் தடியைக் கொடுத்து, பின் பக்கம் தடியை

இரண்டு கைகளாலும் பிடித்துக் கொள்ளவேண்டும். 'Go' என்று சொன்னவுடன் இரண்டு பேருமாக (முதல் பையன் பின்னும், இரண்டாவது பையன் முன்னுமாக) முன் சொன்ன மாதிரி தடியைப் பிடித்துக்கொண்டு உத்தியைச் சுற்றி முன்னிருந்த இடத்திற்கு வரவேண்டும். (முதுகுப் பக்கம் ஓடினவன் கடைசிவரை முதுகுப் பக்கம் ஓடவேண் டும்.) இங்கு பின் பக்கம் ஓடினவன் (அதாவது முதல் பையன்) தடியை மூன்றாவது பையனிடம் கொடுத்துவிட்டு, கடைசியில் போய் நின்று கொள்ளவேண்டும். இப்பொழுது இரண்டாவது பையன் பின் பக்கமாவும் மூன்றாவது பையன் முன் பக்கமாகவும் தடியைக் கால்களுக்கு மத்தியில் வைத்து அதைப் பின் பக்கமாக இரண்டு கைகளாலும் பிடித்து முன்போல ஓடவேண்டும். இம்மாதிரியாக எந்தக் கட்சி முதலில் வருகிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

27. இரதம் (Chariot Relay).



இரதம்

இந்த விளையாட்டுக்கு ஒரு கட்சிக்கு நான்கு அல்லது ஐந்து பையன்களுக்கு மேல் இருக்கக்கூடாது. கட்சிப் பையன்

களை ஒருவனுக்குப் பின்னல் ஒருவனை நிற்கவைக்காமல் பக்கங்களில் நிற்கவைக்கவும். Ready என்று சொன்னவுடன் பையன்கள் பக்கங்களில் இருக்கும் பையன்களின் இடுப்பைப் பிடித்துக்கொண்டு நிற்கவேண்டும்.

Go! என்று சொன்னவுடன் பிடியை விடாமல் முன்பக்கமாக ஓடி உத்தியைச் சுற்றிவந்து கோட்டைத் தாண்ட வேண்டும். முதலில் வரும் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—இந்த விளையாட்டை நன்றாகக் கற்றுக்கொண்ட பிறகு இதேபோல இரண்டு அல்லது மூன்று தரங்கூடச் சுற்றி ஓடச் செய்யலாம்.

28. ஒன்றாய்ச் சேர்ந்து ஓடுதல் (Get together Relay).

ஒவ்வொருகட்சியிலுள்ள பையன்களையும் சுமார் நான்கு, நான்கடி தூரத்தில் ஒருவனுக்குப் பின்னல் ஒருவனை நிற்க வைக்கவேண்டும். Go என்று சொன்னவுடன், ஒவ்வொரு கட்சியிலுமுள்ள கடைசிப் பையன் வந்து அவனுக்கு முன்னலிருக்கும் பையன் வலது பக்கம் ஓடி அவன் இடுப்பைப் பிடித்துக்கொண்டு இருவருமாக ஓடிவந்து அவர்களுக்கு முன்னலிருக்கும் பையன் இடுப்பைப் பிடித்துக்கொள்ள வேண்டும். இப்படியாக எல்லோரும் சேர்ந்து இடுப்புப் பிடியை விடாமல் முன்னலிருக்கும் உத்தியைத் தாண்ட வேண்டும். இந்த விளையாட்டின் முடிவு Chariot Relay இரதம் விளையாட்டுப் போலவே தானிருக்கும்.

குறிப்பு:—இந்த விளையாட்டிற்கு ஒரு கட்சிக்கு 4 அல்லது 5 பையன்களுக்கு அதிகமாக இருக்கக்கூடாது.

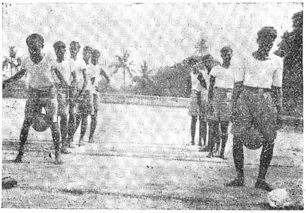
29. தடியைத் தாண்டு (Jump Stick Relay).

ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் ஒரு Wand (சுமார் 4 அடித் தடி) கொடுக்கவும். Go! என்று சொன்னதும் முதல் பையன் Wand ஐத் தூக்கிக்கொண்டு உத்தியைச் சுற்றிவர வேண்டும். இதற்குள் இரண்டாவது பையன் தன் கட்சியில் ஒரு பக்கம் நின்றுகொள்ள வேண்டும். முதல் பையன் ஓடிவந்ததும் தடியின் ஒரு முனையை ஒரு கையால் பிடித்துக்கொண்டு மற்ற முனையை இரண்டாவது பையனுக்குக் கொடுத்து, இருவரும் நன்றாகக் குனிந்து தடியைத் தரைமட்டத்தில் தாழ்வாய்ப்பிடித்துக்கொண்டு கட்சியின் கடைசிக்குப் போகவேண்டும். இவர்கள் இப்படிப் போகும்பொழுது கட்சியிலுள்ள பையன்கள் ஒவ்வொருவராகத் தடியைத்தாண்டிக் கொள்ளவேண்டும். இவர்கள் இருவரும் கடைசிக்குப் போனதும் முதல் பையன் தடியை விட்டுவிட்டு, கடைசியில் நின்று கொள்ளவேண்டும். இரண்டாவது பையன் தடியை எடுத்துக்கொண்டு ஓடி உத்தியைச் சுற்றிவந்து மூன்றாவது பையனுக்கு ஒருமுனையைக்கொடுத்து முன் செய்தது போலச் செய்யவேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

30. கங்காரு. (Kangaroo Relay).

ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் ஒரு கால் பந்து அல்லது வாலி பால் கொடுக்கவும். 'Go' என்றதும் கட்சியிலுள்ள முதல் பையன் பந்தை இரண்டு கால்களுக்கும் மத்தியில் முழங்கா லுக்குமேல் வைத்துக் கொண்டு, கைகளால் பந்தைத் தொடாமல், நடந்தோ அல்லது குதித்தோ அல்லது நொண்டியடித்தோ உத்தியைத் தாண்டினதும், பந்தைத் தன் கட்சி

யின் இரண்டாவது பையனிடம் கொடுக்க வேண்டும். இரண்டாவது பையன் இதே மாதிரி செய்யவேண்டும். இம்மாதிரி



கங்காரு

யாக எந்தக் கட்சிக் காரர்கள் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக்கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—பந்து நழுவிவிட்டால் பந்தை எடுத்துக் கால்களுக்கு மத்தியில் வைத்துக் கொண்டுதான் நடக்க ஆரம்பிக்க வேண்டும். பந்தைக் கையில் தொட்டுக் கொண்டு நடக்கக்கூடாது.

31. மனித மூட்டை (Human Burden Relay).

Go! என்று சொன்னவுடன் முதல் பையன் இரண்டாவது பையனை முதுகில் தூக்கிக்கொண்டு உத்தியைச் சுற்றி வந்து புறப்பட்ட இடத்திற்கு வந்ததும், அவனை இறக்கி விட்டுக் கடைசியில் போய் நின்று கொள்ள வேண்டும். இரண்டாவது பையன் மூன்றாவது பையனைத் தூக்கிக்கொண்டு உத்தியைச் சுற்றிவர வேண்டும். இம்மாதிரியாக எந்தக்கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அது ஜெயித்தது.

32. மனித முட்டை வேறு விதம்
Human Burden Relay (Variation).

கட்சியிலுள்ள பையன்களை ஜோடி ஜோடியாக ஒருவனுக்குப் பின்னால் ஒருவனை நிற்கவைக்கவும். Go! என்று சொன்னவுடன் முதல் ஜோடியில், ஒருவன் மேல் மற்றவன் ஏறிக் கொண்டு உத்தி வரை போனதும் மேலே ஏறி வந்த பையன் இறங்கி, தூக்கி வந்தவனை முதுகின்மேல் ஏற்றிக் கொண்டு தன் கட்சியின் கோட்டைத் தாண்டினதும் இறக்கி விட்டு, இருவரும் கடைசியில் போய் நின்று கொள்ளவேண்டும். பிறகு இரண்டாவது ஜோடிப் பையன்கள் இதே மாதிரி செய்யவேண்டும். இப்படியாக எந்தக்கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

33. குகைப் பந்து (Tunnel Ball).

ஒவ்வொரு கட்சியின் முதல் பையனுக்கு ஒரு பந்து கொடுக்கவேண்டும். Ready என்றதும் கட்சியிலுள்ளவர்கள் எல்லோரும் கால்களை அகட்டிக் குனிந்து நிற்க வேண்டும். Go! என்றதும் முதல் பையன் தன் கால்களுக்கு

குகைப்பந்து

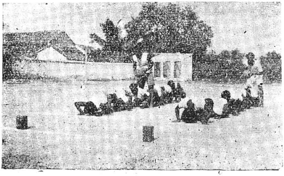
மத்தியில் இரண்டு கைகளாலும் பந்தைப் பின்னால் இருப்பவனுக்குக் கொடுக்க வேண்டும். இப்படியாக ஒவ்வொருவரும் பந்தை முன்னால் இருப்பவனிடம் வாங்கி, தன் தன் கால்களுக்கு மத்தியில் பின்னால் இருப்பவனுக்குக் கொடுக்க

வேண்டும். கடைசியில் இருப்பவனுக்குப் பந்து கிடைத்ததும் அவன் பந்தை எடுத்துக்கொண்டு ஓடி உத்தியைச் சுற்றி, தன் கட்சியின் கோட்டைத்தாண்டி திரும்பவும் தன் இரண்டு கால்களுக்கு மத்தியில் பந்தைப் பின்னால் இருப்பவனுக்குக் கொடுக்க வேண்டும். இம்மாதிரியாக எல்லோரும் எந்தக் கட்சியில் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—இதே விளையாட்டில் பந்தைப் பின்னால் இருப்பவர்களுக்குக் கொடுப்பதற்குப் பதிலாக, கால்களுக்கு மத்தியில் பின்னால் உருட்டியும் விடலாம்.

34. குகைப்பந்து (Double Tunnel Ball).

'Tunnel Ball' விளையாட்டிற்குச் செய்த பிரகாரம் ஒவ்வொருவரும் பந்தைப் பின்னால் கொடுத்ததும் நன்றாக முழங்



குகைப்பந்து

கைகளையும், முழங்கால்களையும் ஊன்றி ஒடுங்கிப் படுத்துக் கொள்ள வேண்டும். கடைசியில் இருப்பவனுக்குப் பந்து கிடைத்ததும் பந்தை எடுத்துக்கொண்டு படுத்திருப்பவர்களை

ஒவ்வொருவராகத் தாண்டி (இருபக்கங்களிலும் கால்களை வைத்துக் கொண்டு முன்னால் இருப்பவனைத் தாண்டினதும்) உத்திக்கு ஓடி அதைச் சுற்றிவந்து 'Tunnel Ball' விளையாட்டிற்குச் செய்தது போல் திரும்பி பந்தை அடுத்தவனுக்குக் கொடுத்துவிட்டுப் படுத்துக் கொள்ளவேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சியில் எல்லோரும் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

35. குட்டிக்கரணம் (Roll Over Relay).

Go! என்று சொன்னவுடன் முதல் பையன் ஓடி உத்திக்கும் தான் புறப்பட்ட இடத்திற்கும் மத்தியில் ஒரு குட்டிக்கரணம் போட்டு எழுந்து உத்தியைச்சுற்றி, திரும்பி வரும்பொழுது அதே இடத்தில் திரும்பவும் ஒரு குட்டிக்கரணம் போட்டு, தன் கட்சியின் அடுத்த பையனைத் தொட்டு விட்டுக் கடைசியில் போய் நின்று கொள்ள வேண்டும். இப்படியாக ஒவ்வொருவரும் போகும் பொழுதும், வரும்பொழுதும் குட்டிக்கரணம் போட்டு, அடுத்தவனைத் தொட்ட பிறகு கடைசியில் போய் நின்று கொள்ள வேண்டும். இப்படியாக எந்தக்கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக்கட்சி ஜெயித்தது.

36. வண்டிச் சக்கரம் (Cart Wheel)

முன் விளையாட்டுப் போலவே; ஆனால் தான் புறப்பட்ட இடத்திற்கும் உத்திக்கும் மத்தியில் குட்டிக்கரணம் போடுவதற்குப் பதிலாக 'கார்ட் வீல்' செய்யவேண்டும். அதாவது ஒவ்வொரு கையாகத் தரையில் ஊன்றி இரண்டு கால்களையும் மேலே தூக்கி, கால்களை ஒவ்வொன்றாகத் தரையில் ஊன்றவேண்டும்.

37. தவளை ஓட்டம் (Frog Relay).

ரெடி என்றதும் கட்சியிலுள்ள முதல் பையன் கைகளைத் தரையில் வைத்து உட்கார்ந்துகொள்ள வேண்டும். 'Go' என்றதும் தவளைபோல் தத்தித்தத்தி முன்னால் இருக்கும் உத்தியைத் தாண்டினதும் எழுந்து ஓடிவந்து, தன் கட்சியின் அடுத்த பையனைத் தொட்டுவிட்டுக் கடைசியில் போய் நின்று கொள்ளவேண்டும். பிறகு இரண்டாவது பையன் இதுபோலவே செய்யவேண்டும். இப்படியாக எந்தக்கட்சியில் எல்லோரும் சரிவர முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

38. நண்டு (Crab Relay).

Ready என்றதும் முதல் பையன் பின்பக்கமாகத் திரும்பி இரண்டு கைகளையும் தரையில் வைத்துக்கொண்டு (நான்கு கால்களில்) நிற்க வேண்டும். Go! என்றதும் பின் பக்கமாகவே நான்கு கால்களினால் நடந்து போய் உத்தியைத்தாண்டினதும் எழுந்து ஓடிவந்து, தன் கட்சியின் அடுத்த பையனைத் தொடவேண்டும். இப்படியாக ஒவ்வொருவரும் செய்யவேண்டும். எந்தக் கட்சி முதலில் முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

39. நொண்டி நாய் (Lame Dog Relay).

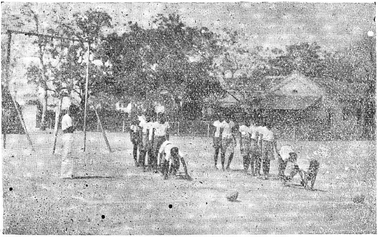
Ready! என்றதும் முதல் பையன் இரண்டு கைகளையும் முன்னால் ஊன்றி ஒருகாலைப் பின்னால் தூக்கிக் கொள்ள வேண்டும். 'Go' என்றதும் ஒரு காலைத் தூக்கிக்கொண்டே (3 கால்களில்) உத்தியைச் சுற்றி வந்து அடுத்தவனைத் தொட்டு விட்டுக் கடைசியில் போய் நிற்கவேண்டும். இப்படியாக எல்லோரும் எந்தக் கட்சியில் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அது ஜெயித்தது.

40. வெள்ளாடு (Goat Relay).

Ready ! என்றதும் கட்சியிலுள்ள முதல் பையன் இரண்டு கைகளையும் நிலத்தில் வைத்து நிற்கவேண்டும். Go ! என்றதும் நான்கு கால்களில் (கை 2, கால் 2) நடந்து உத்தியைச் சுற்றிவந்து அடுத்தவனைத் தொட்டுவிட்டுக் கடைசியில் போய் நின்றுகொள்ளவேண்டும். இப்படியாக எல்லோரும் எந்தக் கட்சியில் முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ, அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—சிறு பிள்ளைகளாக இருந்தால் உத்தியைத் தாண்டினதும் எழுந்து தான் புறப்பட்ட இடத்திற்கு ஓடிவந்து கடைசியில் போய் நின்றுகொள்ளவேண்டும்.

41. கணுக்கால் ஓட்டம் (Ankle hold Relay).

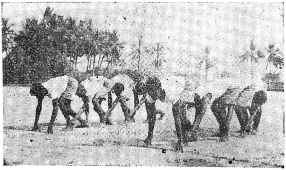


கணுக்கால் ஓட்டம்

இந்த விளையாட்டிற்கு கட்சியிலுள்ளவர்களை ஜோடி ஜோடியாக, ஒருவருக்குப் பின்னால் ஒருவரை நிற்கவைக்க

வும். Ready! என்று சொன்னவுடன் கடைசியிலுள்ள முதல் ஜோடியின் முதல் பையன் நான்கு கால்களில் (அ:தாவது கைகளை முன்னால் ஊன்றி நிற்கவேண்டும். இரண்டாவது பையன் முன்னாலிருப்பவன் கணுக்கால்களைப் பிடித்துக் கொண்டு குனிந்து நிற்கவேண்டும். Go! என்றவுடன் இந்தப் பிடியை விடாமல் இருவரும் நடக்க வேண்டும். உத்தியைத் தாண்டினதும் பின்னால் வந்தவன் முன்னால் உட்கார்ந்து, முன்னால் வந்தவன் இவனுடைய கணுக்கால்களைப் பிடித்துக்கொள்ளவேண்டும். இவ்வாறு நடந்து தன் கட்சிக்குப் போகவேண்டும். கட்சியின் கோட்டைத் தாண்டினதும் இரண்டாவது ஜோடி இதேமாதிரி போக வேண்டும். இம்மாதிரி எந்தக் கட்சி முதலில் வருகிறதோ, அது ஜெயித்தது.

42. புழுநடை (Ankle hold Train Relay).



புழு நடை

Ready! என்று சொன்னவுடன் கட்சியிலுள்ள பையன்கள் எல்லோரும் குனிந்து தன்தன் முன்னாய் இருப்பவன் கணுக்கால்களைக் கெட்டியாகப் பிடித்துக்கொள்ள

வேண்டும். கக்ஷியிலுள்ள முதல் பையன் மட்டும் கைகளைத் தரையில் ஊன்றிக்கொள்ளவேண்டும். Go! என்றவுடன் தாங்கள் பிடித்திருக்கும் பிடியை விடாமல் அப்படியே கக்ஷியிலுள்ள கடைசிப் பையன் உத்தியைத் தாண்டும் வரை நடக்க வேண்டும். இப்படி எந்தக் கக்ஷி சங்கிலியை அறுக்காமல் உத்தியை முதலில் தாண்டுகிறதோ அக்கக்ஷி ஜெயித்தது.

43. பாம்பு சட்டை உரித்தல். (Skin the Snake)

'ரெடி' என்றதும் கட்சிகளிலுள்ள பிள்ளைகள் எல்லோரும் கால்களை அகட்டி, குனிந்து இடது கையைத் தன் தன் கால்களுக்கு மத்தியில் பின் புறமாக நீட்டிப் பின்னால் இருப்பவன் வலது கையைப் பிடித்துக்கொள்ளவேண்டும். 'Go' என்றதும் பின்னால் இருப்பவன் உட்கார்ந்து தன் இருகால்களையும் முன்னால் இருப்பவனின் கால்களுக்கு மத்தியில் நீட்டி, பின்னால் சாய்ந்து படுத்துக்கொள்ளவேண்டும். கட்சியிலுள்ள மற்றவர்கள் பின்புறமாக நகர்ந்து கடைசிக்குப் போனதும் ஒவ்வொருவராகப் படுத்துக்கொள்ளவேண்டும்.

பாம்பு சட்டை உரித்தல்

இப்படியாகக் கட்சியில் எல்லோரும் படுத்த பிறகு கடைசியிலிருந்து ஒவ்வொருவராக எழுந்து கைகளை விடாமல், கால்களை நன்றாக அகட்டி முன்புறமாக நடக்கவேண்டும். எந்தக் கக்ஷியில் எல்லோரும் கைகளை விடாமல் சரிவர முதலில் செய்து முடிக்கிறார்களோ அக்கக்ஷி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—இந்த விளையாட்டை எல்லோரும் செய்வதற்கு முன், மூன்று நான்கு பேரை மட்டும் தனியாக நிறுத்தி மெதுவாகச் செய்து பிள்ளைகளுக்குக் காண்பிக்கவேண்டும்.

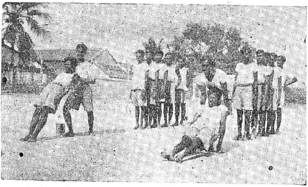
44. ஒரு சக்கரவண்டி (Human Wheel Barrow Relay).

இந்த விளையாட்டிற்கு கட்சியிலுள்ள பிள்ளைகள் ஜோடி ஜோடியாக ஒருவருக்குப் பின்னால் ஒருவராக நிற்க வேண்டும். Ready என்றதும் முதல் ஜோடியில் இருக்கும் முதல் பையன் இருகைகளையும் தரையில் வைத்துக்கொள்ள வேண்டும். பின்னால் இருப்பவன் முதல் பையனின் இரண்டு கால்களையும் தூக்கி அவன் கால்களுக்கு மத்தியில் நின்று, முழங்கால்களைப் பிடித்துக்கொண்டு நிற்கவேண்டும். Go! என்றவுடன் இதே நிலைமையில் நடந்து (அதாவது முதல் பையன் கைகளினும் இரண்டாவது பையன் முதல் பையனின் கால்களைத் தூக்கியும்) உத்தியைத் தாண்டினதும், இவர்களுக்குள் மாற்றிக்கொண்டு (தூக்கிச் சென்றவன் கைகளை ஊன்றியும், கைகளால் நடந்தவன் கால்களைத் தூக்கியும்) தன் கட்சியில் வந்து சேரவேண்டும். இதே மாதிரி மற்ற எல்லா ஜோடிகளும் செய்து முடிக்க வேண்டும். முதலில் செய்து முடித்த கட்சி ஜெயித்தது.

45. விறைத்த மனிதன் (Stiff man Relay).

கட்சியின் முதல் பையன் உத்தியில் போய்ப் படுத்துக் கொள்ளவேண்டும். Go! என்று சொன்னவுடன் வரிசையிலிருக்கும் முதல் பையன் உத்திக்கு ஓடிப்போய், படுத்திருப்பவனைத் தூக்கி நேராக நிறுத்தவேண்டும். அப்படி அவனை நேராக நிறுத்தினதும், தூக்கினவன் அதே இடத்தில் படுத்

தூக்கிக்கொள்ளவேண்டும். முன் படுத்திருந்தவன் தன் கட்சிக்கு ஓடி அடுத்தவனைத் தொட்டுவிட்டுக் கடைசியில் போய் நிற்க



விறைத்த மனிதன்

வேண்டும். தொடப்பட்டவன் ஓடி படுத்திருப்பவனைத் தூக்கி விட்டு அங்கே படுத்துக் கொள்ளவேண்டும். இப்படி எக்கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அக்கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—படுத்திருப்பவர்கள் விறைப்பாகப் படுத்திருக்க வேண்டும். தூக்கும்பொழுது வளையக்கூடாது; அவர்களைச் செங்குத்தாய் நிறுத்தின பிறகுதான் அந்த இடத்தை விட்டு நகரவேண்டும்.

அத்தியாயம் 4.

Non-Relay Games
போட்டி விளையாட்டுகள்

1. இழுத்து வா (Carry to Base) 12-30.

சுமார் 40 அடி தூரத்தில் இரண்டு சம தூரக் கோடுகளைக் குறிக்கவும். பிள்ளைகளை இரண்டு சம கட்சிகளாகப் பிரித்து ஒவ்வொரு கட்சியையும் ஒரு கோட்டின்மேல் வரிசையாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்க வைக்கவும்.

'Go' என்றதும் இரண்டு கட்சிக்காரர்களும் முன் பக்கமாக ஓடி எதிர்க் கட்சிக்காரர்களை இழுத்துக் கொண்டாவது, தூக்கிக்கொண்டாவது தாங்கள் நின்ற கோட்டைத் தாண்டி வரவேண்டும். குறித்த நேரத்தில் (மூன்று நிமிஷம் கொடுக்கலாம்) எந்தக்கட்சிக்காரர் அதிகமான பையன்களைத் தங்கள் கோட்டிற்குக் கொண்டுவந்திருக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

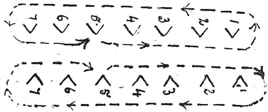
குறிப்பு;—எதிர்க்கட்சி கோட்டிற்கு இழுத்துப்போன பிறகு உள்ளே திரும்பி நுழையக்கூடாது. ஒருவனே எத்தனை பேரை வேண்டுமானாலும் கொண்டு வரலாம்.

2. நெம்பர் ஓட்டம் (Number Run) 16-30.

பிள்ளைகளை இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரித்து சுமார் 8 அடி சமதூரத்தில் உள்பக்கம் பார்த்து வரிசையாக நிற்கவைக்கவும். (உட்கார வைத்தும் விளையாடலாம்). இரண்டு கட்சிகளுக்கும் ஒரே மாதிரி நெம்பர் கொடுக்கவும்.

உபாத்தியாயர் ஏதாவது ஒரு நெம்பரைச் சொன்னால் உதாரணமாக 'நான்கு' என்று சொன்னால், 'நான்கு' நெம்

பர் கொண்ட இரண்டு பையன்களும் தத்தம் கட்சியி லுள்ள பையன்கள் எல்லோரையும் ஒரு சுற்றுசுற்றி தங்கள்



நெம்பர் ஓட்டம்.

இடத்திற்கு வரவேண்டும். எந்தக் கட்சிப் பையன் முதலில் தன் இடத்திற்கு வருகிறானோ அந்தக் கட்சிக்கு ஒரு 'பாயிண்ட்'. திரும்பி வேறு நம்பரைச் சொல்லி விளையாட வேண்டும்.

குறிப்பு:— இதே விளையாட்டைப் பிள்ளைகளை வட்டமாக நிறுத்தியும் விளையாடலாம். ஒரே வட்டத்தில் பாதி வட்டம் ஒரு கட்சியும், மற்றபாதியில் மற்றொரு கட்சியையும் நிற்க வைக்கவும். ஒரு நெம்பர் சொன்னால் அந்த நெம்பர்கொண்ட இருவரும் வட்டத்தைச் சுற்றித் தங்கள் இடங்களுக்கு வரவேண்டும்.

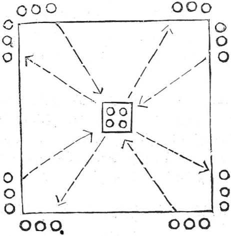
3. மார்ச் டேக் (March Tog) 12—30.

சுமார் 50 அடி தூரத்தில் இரண்டு சமதூரக் கோடுகள் போட்டு, பிள்ளைகளை இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரித்து இரண்டு கோட்டிலும் உள்பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். Go என்றதும் No. 1 டீம் No. 2 டீமை நோக்கி வரிசையாக நடந்து வரவேண்டும். உபாத்தியாயர் 'விசில்' (Whistle) கொடுத்ததும் No. 1 டீம் திரும்பி தாங்கள் புறப்பட்ட கோட்டிற்கு ஓடவேண்டும். No.2 டீம் அவர்களைத் துரத்திக் கோட்டைத் தாண்டுவதற்குள் தொடவேண்டும். தொடப்பட்டவர்கள் வெளியே போய்விட வேண்டும். பிறகு பிள்ளைகளை முன்

போல நிற்கவைத்து No. 2 டீமை முன்னால் நடத்தி விளையாடவேண்டும். எந்தக் கட்சியில் எல்லோரும் முதலில் 'அவுட்' ஆகிறார்களோ அந்தக் கட்சி தோற்றது.

4. மூலைப்பந்து (Corner Spy) 16-40.

பிள்ளைகளை நான்கு சம கட்சிகளாகப் பிரித்து ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் ஒரு கேப்டனை நியமிக்கவும். (இரண்டு அல்லது மூன்று கட்சிகளாகவும் பிரிக்கலாம். எத்தனை கட்



மூலைப்பந்து

சிகள் இருக்கின்றனவோ அத்தனை பந்துகள் வேண்டும்). சுமார் 20 அடி சதுரம் ஒன்று போட்டு ஒவ்வொரு மூலையிலும் ஒரு கட்சியை நிற்க வைக்கவும். கேப்டன்களை சதுரத்திற்கு மத்தியில் தங்கள் தங்கள் கட்சிகளுக்கு எதிரே நிற்கவைக்கவும். ஒவ்வொரு கேப்டனுக்கும் ஒரு பந்து கொடுக்கவும்.

'Go' என்றதும் கேப்டன்கள் பந்தைத் தம் கட்சியின் முதல் பையனுக்கு எறியவேண்டும். அவன் பிடித்ததும்

உடனே கேப்டனுக்கு எறியவேண்டும்; பிறகு கேப்டன் இரண்டாவது பையனுக்கு எறியவேண்டும். இப்படியாக பந்து கடைசிப் பையனுக்குக் கிடைத்ததும் அவன் உடனே கேப்டன் நிற்கும் இடத்திற்குப்போய் நின்றுகொள்ள வேண்டும்; கேப்டன் முதல் பையன் நிற்குமிடத்திற்குப் போய் நின்று கொள்ளவேண்டும். இவர்கள் இப்படி நின்றதும் உடனே பந்தை முன்போல் எறிந்து கொள்ளவேண்டும். இப்படியாக கேப்டன் திரும்ப மத்தியில் வரும்வரை விளையாடவேண்டும். எந்தக்கட்சிக் கேப்டன்முதலில் வருகிறனோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—கட்சிகளை சதுரத்தின் மூலைகளில் நிற்கவைப்பதற்குப் பதிலாக ஒரே வரிசையில் நிற்கவைத்து கேப்டன்களைக் கட்சிகளுக்கு முன்னால் நிறுத்தியும் விளையாடலாம்.

5. இரவும் பகலும் (Day and Night) 16-30.

இரவும் பகலும்

பிள்ளைகளை இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரித்து சுமார் 6 அடி சமதூரத்தில் உள்பக்கம் பார்த்து வரிசையாக நிற்க வைக்கவும். இரண்டு கட்சிக்கும் பின்னால் சுமார் 40 அடி

தூரத்தில் உத்திகளைக் குறிக்கவும். ஒருகட்சி 'பகல்' (Day); மற்ற கட்சி 'இரவு' (Night). ஒரு ஓட்டை எடுத்து அதில் ஒரு பக்கம் வெள்ளைச் சாக்கால் வெள்ளை செய்து கொள்ளவும்.

உபாத்தியாயர் கட்சிகளின் கடைசியில் நின்று அந்த ஓட்டைக் கட்சிகளின் மத்தியில் உருட்டி விடவேண்டும். அந்த ஓட்டின் வெள்ளைப்பாகம் மேலே தெரியும்படி விழுந்தால் 'பகல்' கட்சிக்காரர்கள் 'இரவு' கட்சிக்காரர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். 'இரவு' கட்சிக்காரர்கள் உடனே திரும்பி தங்களுக்குப் பின்னால் இருக்கும் உத்திக்கு ஓடிவிடவேண்டும். ஓட்டின் மற்ற பாகம் மேலே விழுந்தால் 'இரவு' கட்சிக்காரர் துரத்தவேண்டும். தொடப்பட்டவர்கள் வெளியே போய்விடவேண்டும். எந்தக் கட்சியில்முதலில் எல்லோரும் 'அவுட்' ஆகிறார்களோ அந்தக்கட்சி தோற்றது.

6. கைக்குட்டையை எடு.
(Picking the Kerchief) 10-30.

பிள்ளைகளை இரண்டு சம கட்சிகளாகப் பிரித்து இரண்டு கட்சிகளையும் சுமார் 40 அடி சமதூரத்தில் உள் பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். இரு கட்சிக்கும் ஒரே விதமாக நெம்பர் கொடுக்கவும். இந்த இரண்டு கட்சிகளுக்கும் மத்தியில் ஒரு கைக்குட்டையை வைக்கவும்.

உபாத்தியாயர் ஏதாவது ஒரு நெம்பரைச் சொன்னால் (உ-ம்) 'ஐந்து' என்றால், இரண்டு கட்சியிலுமுள்ள நெ 5 கொண்ட பையன்கள் முன்னால் ஓடி கைக்குட்டையை எடுத்துக்கொண்டு மற்றவனால் தொடப்படாமல் தம் இடம்

வந்து சேரவேண்டும். மற்றவன் தொட்டுவிட்டால் தொட்டவன் கட்சிக்கு ஒரு 'பாயிண்டு'. சரியாக வந்து விட்டால்

கைக்குட்டையை எடு

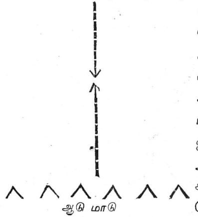
அப்படி வந்த பையனின் கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு. பிறகு வேறு நெம்பரைச் சொல்லி விளையாடவும்.

குறிப்பு:—இதில் வேகமாக ஓடிக் கைக்குட்டையை எடுத்து வருவதைவிட இருவரும் கைக்குட்டைக்குப் பக்கத்தில் போய் நின்று, மற்றவன் ஏமாந்த சமயம் பார்த்துக் கைக்குட்டையை எடுத்து வருவது நலம்.

7. ஆடு மாடு (Cow and Goat) 16-30.

பிள்ளைகளை இரண்டு சம கட்சிகளாகப் பிரித்து, சுமார் 50 அடி தூரத்தில் இரண்டு சமதூரக் கோடுகள் போட்டு ஒவ்வொரு கட்சியையும் ஒரு கோட்டின்மேல் உள்பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். ஒரு கட்சி 'ஆடு'; மற்ற கட்சி 'மாடு'.

Go என்றதும் இரண்டு கட்சிகளும் வரிசையாக முன் பக்கமாக நடந்து வரவேண்டும். இரண்டு கட்சிகளும் சுமார் 6 அடி தூரத்தில் இருக்கும் பொழுது, உபாத்தியாயர் 'ஆடு' என்று சொன்னால் 'ஆடு' கட்சிக்காரர்கள் 'மாடு' கட்சியைத் துரத்தவேண்டும். 'மாடு' கட்சிக்காரர்கள் தாங்கள் புறப்பட்ட கோட்டிற்குத் திரும்பி ஓடிவிடவேண்டும். 'மாடு' என்று சொன்னால் 'மாடு' கட்சிக்காரர்கள் துரத்தவேண்டும். தொடப்பட்டவர்கள் வெளியே போய்விட வேண்டும். இப்படியாக விளையாடி எந்தக் கட்சியில் எல்லோரும் முதலில் 'அவுட்' ஆகிறார்களோ அந்தக் கட்சி தோற்றது.



8. பந்துக்குத் தப்பு (Dodge Ball) 16-30.

பிள்ளைகளை A, B என்று இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரித்து A கட்சியை சுமார் 20 அடி டயாமீட்டர் (முழு விட்டம்) கொண்ட வட்டத்தின் வெளியே வட்டத்தைச் சுற்றி நிற்க வைக்கவும். B கட்சியை வட்டத்திற்குள் நிற்க வைக்கவும். A கட்சிக்கு ஒரு பந்தைக் (புட்பால் அல்லது வாலிபால்) கொடுக்கவும்.

'Go' என்றதும் A கட்சிக்காரர்கள் வட்டத்திற்கு வெளியே நின்று மத்தியில் நிற்பவர்களைப் பந்தால் அடிக்க வேண்டும். உள்ளே நிற்பவர்கள் பந்தால் அடிபடாமல் தப்-

பித்துக் கொள்ளவேண்டும். பந்தால் அடி பட்டவர்கள் உடனே வெளியே போய் விடவேண்டும். B கட்சியில் எல்லோரும் 'அவுட்' ஆகி விட்டால், A கட்சிக்காரர்களை உள்ளே நிறுத்தி விளையாடவும். எந்தக் கட்சி சீக்கிரத்தில் எல்லோரையும் வெளியே அனுப்புகிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

9. தள்ளுபந்து (Push Ball) 16-32.

சுமார் 80×40 அடி நீண்ட சதுரம் ஒன்று குறிக்கவும். பிள்ளைகளை இரண்டு சம கட்சிகளாகப் பிரித்து ஒவ்வொரு கட்சியையும் ஒரு அகலக்கோட்டின்மேல் உள்பக்கம் பார்த்து நிற்க வைக்கவும். கோட்டுக்கு மத்தியில் ஒரு பந்தை (வாலிபால் or புட்பால்) வைக்கவும்.

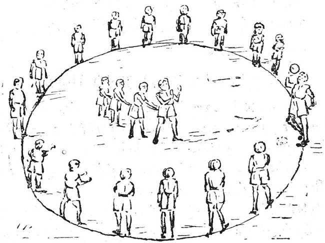
'Go' என்றதும் இரண்டு கட்சிகளும் முன்பக்கமாக ஓடி அந்தப் பந்தை இரண்டு அல்லது ஒரு கையினால் அடித்து எதிர்க் கட்சியின் அகலக் கோட்டைத் தாண்டும்படி செய்ய வேண்டும். பந்து அகலக்கோட்டைத் தாண்டினால் ஒரு 'கோல்'. இந்த விளையாட்டை 10 நிமிஷம் விளையாடின பிறகு எந்தக் கட்சி அதிகமான கோல்கள் போட்டிருக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—பந்தைக் காலில் உதைக்கவும், தடுக்கவும் கூடாது. நீளக் கோட்டுக்கு வெளியே பந்து போய்விட்டால் 'துரோ' செய்யவேண்டும் (உருட்டி விடவேண்டும்). தப்பிதம் செய்தால் தப்பு செய்த இடத்தில் பந்தை வைத்து ஒரு கையால் அடிக்க வேண்டும்.

10. பெட்டைக்கோழி (The Hen) 20-40.

ஒரு கட்சிக்கு 5 அல்லது 6 பேருக்கு அதிகமில்லாமல் பிள்ளைகளைக் கட்சிகளாகப் பிரித்து ஒரு கட்சியை ஒரு வட்

டத்திற்கு மத்தியில் நிற்கவைக்கவும். மற்ற கட்சிப் பிள்ளைகளை வட்டத்தைச் சுற்றி நிற்க வைக்கவும். மத்தியில் நிற்கும் கட்சி ஒருவருக்குப் பின்னால் ஒருவர் இடுப்புகளைப் பிடித்



பெட்டைக் கோழி

துக்கொண்டு நிற்க வேண்டும். இதில் முன்னால் நிற்பவன் 'கோழி'; மற்றவர்கள் 'கோழிக்குஞ்சுகள்'. வட்டத்தில் நிற்பவர்களிடத்தில் ஒரு பந்தைக் கொடுக்கவும்;

'Go' என்றதும் வட்டத்தில் நிற்பவர்கள் பந்தால் கோழிக் குஞ்சுகளை அடிக்கவேண்டும். குஞ்சுகள் இடுப்புகளை விடாமல் இஷ்டம்போல் நகர்ந்து கொள்ளலாம். முன்னால் இருக்கும் கோழி மட்டும் கைகளினால் பந்தைக் குஞ்சுகளின் மேல் படாமல் தடுத்துக்கொள்ள வேண்டும். எந்தக் கோழிக் குஞ்சின்மேல் பந்து படுகிறதோ அந்தக் குஞ்சு வெளியே போய்விடவேண்டும். பந்தை எறியும் பொழுது வட்டத்திற்கு வெளியே நின்று தான் எறியவேண்டும்.

எல்லாக் குஞ்சுகளும் அடிபட்டுவிட்டால் வேறு கட்சியை உள்ளே நிற்கவைத்து விளையாடவும். ஒவ்வொன்றுக்கும் நேரத்தைக் (Time) குறித்துக்கொள்ளவேண்டும். எந்தக் கட்சி அதிக நேரம் உள்ளே நின்றதோ, அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

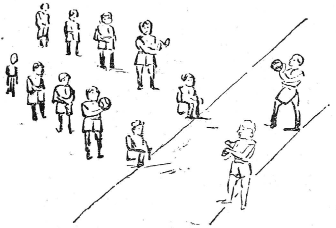
11. கோழிச் சண்டை (Team Cock Fighting).

பிள்ளைகளை இரண்டு கட்சிகளாகப் பிரித்து சுமார் 15 அடி டயாமீட்டருள்ள (முழுவிட்டம்)வட்டத்திற்குள் நிற்க வைக்கவும். Ready என்றதும் பிள்ளைகள் கைகளைப் பின் பக்கமாகக் கட்டிக்கொண்டு ஒரு காலைத் தூக்கி (நொண்டி அடித்து) நிற்கவேண்டும். 'Go' என்றதும் கட்சிகள் ஒருவரை ஒருவர் இடித்து வெளியே தள்ளவேண்டும். அல்லது காலை ஊன்றும்படி செய்யவேண்டும். எந்தக் கட்சியில் எல்லோரும் முதலில் வெளியே தள்ளப்பட்டோ அல்லது கால்களை ஊன்றியோ விடுகிறார்களோ அந்தக் கட்சி தோற்றது. யார் யாரை வேண்டுமானாலும் இடிக்கலாம். கட்சிகள் தெரிவதற்காக ஏதாவது அடையாளம் கொடுப்பது நலம்.

12. வீசி உட்கார் (Pass and Squat).

ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் ஒரு கால் பந்து அல்லது வாலி பால் வேண்டும். கட்சிகளை ஒருவருக்குப் பின்னால் ஒருவராக நிற்க வைக்கவும். கட்சியின் Captain (காப்டனை) தன் கட்சிக்கு முன் சுமார் 8 அடி தூரத்தில் தன் கட்சிப் பையன்களைப் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். இவனிடம் ஒரு பந்தைக் கொடுக்கவும். Go என்றதும் காப்டன் பந்தைமுதல் பையனுக்கு எறியவேண்டும்; அவன் பந்தைப் பிடித்ததும்

உடனே காப்டனுக்கு எறிந்துவிட்டு உட்கார்ந்துகொள்ள வேண்டும். காப்டன் உடனே அந்தப் பந்தை இரண்டாவது பையனுக்கு எறியவேண்டும் இப்படியாக ஒவ்வொருவராகப்



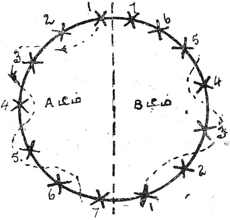
வீசி உட்கார்

பந்தைப் பிடித்ததும், காப்டனுக்கு எறிந்துவிட்டு உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். எந்தக் கட்சி முதலில் செய்து முடிக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

13. வளைந்து ஓடு (Serpentine in Circle) 16-40.

பிள்ளைகளைச் சுமார் இரண்டிரண்டடி தூரத்தில் ஒரு வட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். வட்டத்தைச் சரிபாதியாகப் பிரித்துக் கொள்ளவும். ஒரு பாதி ஒரு கட்சி. மற்றபாதி ஒரு கட்சி. கட்சிப் பையன்களுக்கு வரிசையாக நம்பர் கொடுக்கவும். உபாத்தியாயர் மத்தியில் நின்று ஏதாவது ஒரு நம்பர் சொன்னால் உதாரணம் 'ஐந்து' என்றால் ஐந்து நம்பர் கொண்ட இரண்டு பையன்களும்

வலது பக்கம் திரும்பி, வட்டத்திலுள்ளவர்களை உள்ளும், வெளியுமாக மாறி மாறி ஓடித் தம் இடத்திற்கு வந்து சேர வேண்டும். முன் வந்த கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு. பிறகு



வளைந்து ஓடு

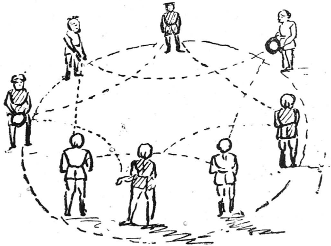
வேறு நம்பரைச் சொல்லவும். எல்லா நம்பரையும் சொன்ன பிறகு எந்தக் கட்சிக்கு அதிகமான பாயிண்டுகள் இருக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

14. வட்டத்தைச் சுற்றித் தொடு (Circle Chase) 15—40.

பிள்ளைகளை மூன்று அல்லது நான்கு கட்சிகளாகப் பிரித்து ஒருவட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். (கட்சிப் பையன்கள் வட்டத்தில் சேர்ந்து நிற்கவேண்டும்.) ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் வரிசையாக நம்பர் கொடுக்கவும். உபாத்தியாயர் ஏதாவது ஒரு நம்பரைச் சொல்ல வேண்டும். உ–ம். 'மூன்று' என்று சொன்னால் கட்சிகளில் 'மூன்று' நம்பர் உள்ள பையன்கள் உடனே வலது பக்கம் திரும்பி வட்டத்தைச் சுற்றி வேகமாக ஓடி முன்னால் ஓடுகிறவர்களை

ஒவ்வொருவராகத் தொடவேண்டும். தொடப் பட்டவர்கள் உடனே வெளியேபோய் விடவேண்டும். எவனொருவன் முதலில் தொடப் படுகிறானோ அந்தக்கட்சிக்கு 0 பாயிண்டு; இரண்டாவதாக வெளியே போனவனுக்கு 1 பாயிண்டு; மூன்றாவதாகப் போனவனுக்கு 2 பாயிண்டு. மூன்று பேரையும் தொட்டவனுக்கு 3 பாயிண்டு. இவ்விதமாகப் பாயிண்டுகள் வைத்துக் கொள்ளவேண்டும். திரும்ப எல்லோரையும் வட்டத்தில் நிறுத்தி வேறு ஒரு நம்பரைச் சொல்லவும். எல்லா நம்பரையும் சொல்லிய பிறகு எந்தக்கட்சிக்கு அதிகமான பாயிண்டுகள் இருக்கிறதோ அந்தக்கட்சி ஜெயித்தது.

15. வட்டத்தில் பந்து எறிதல் (Ball Passing in Circle) 16-40.



வட்டத்தில் பந்து எறிதல்.

பிள்ளைகளை சுமார் இரண்டிரண்டடி தூரத்தில் வட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். இரண்டிரண்டாக நம்பர் சொல்லச் சொல்லவும். நம்பர் 'ஒன்று' எல்லாம்

ஒரு கட்சி; நம்பர் இரண்டெல்லாம் ஒரு கட்சி; ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் ஒரு பந்தைக் கொடுக்கவும். (எதிரெதிரே) 'go' என்றதும் பந்தை வலது பக்கமாகத் தன் கட்சியிலுள்ள அடுத்த பையனுக்கு எறியவேண்டும். அவன் பிடித்து அதே போல் தன்கட்சி அடுத்த பையனுக்கு எறியவேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சியில் பந்து ஒரு சுற்று சீக்கிரமாக வருகிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—இதே விளையாட்டில் பந்து இரண்டு அல்லது மூன்று சுற்று வரவேண்டும் என்பதாக வைத்துக்கொள்ளலாம். மூன்று, மூன்றாகச் சொல்லி மூன்று கட்சிகளாக வைத்தும் விளையாடலாம்.

அத்தியாயம் 5

Indoor games
வகுப்பறை விளையாட்டுகள்.

1. யாரிடம் (Who has it).

பிள்ளைகளில் ஒருவனைத் தவிர மற்றவர்களைக் கால்களை முன்பக்கமாக நீட்டி, கைகளைப் பின்பக்கம் வைத்துக்கொண்டு பக்கம் பக்கமாக உட்கார வைக்கவும். இவர்களில் ஒருவனிடம் ஏதாவது ஒரு சிறு பொருளைக் கொடுக்கவும். தனியாக இருப்பவனை இவர்களுக்கு முன்னால் நிற்கவைக்கவும். 'Go' என்றதும் பிள்ளைகள் அந்தப்பொருளைப் பின்பக்கமாக ஒருவர்க்கொருவர் மாற்றிக் கொள்ளவேண்டும். உபாத்தியாயர் 'நிறுத்து' என்றதும், மாற்றிக் கொள்வதை நிறுத்தி விடவேண்டும். அப்பொழுது தனியாக நிற்பவன் அந்தப் பொருள் யாரிடம் இருக்கிற தென்பதைச் சொல்ல வேண்டும்.

2. மோதிரம் எங்கே? (Who has the ring?) 15—40.

பிள்ளைகளை முன் விளையாட்டுப் போலவே உட்கார வைக்கவும். இவர்களிடம் ஒரு நீளக்கயிற்றில் ஒரு மோதிரத்தைக் கோர்த்து கயிற்றை ஒவ்வொருவரும் முன்பக்கமாகப் பிடித்துக் கொண்டிருக்கும்படி கொடுக்கவும். 'Go' என்றதும் பையன்கள் மோதிரத்தை முன்னால் இருப்பவனுக்குத் தெரியாமல் கயிற்றில் தள்ளிக் கொண்டிருக்க வேண்டும். உபாத்தியாயர் 'நிறுத்து' என்றதும், பையன்கள் நிறுத்திக்கொள்ள வேண்டும். முன்னால் நிற்பவன் அந்த மோதிரம் யார்

கைக்குள் இருக்கிறது என்பதைச் சொல்ல வேண்டும். சரியாகச் சொல்லி விட்டால் வேறு ஒருவனை முன் நிறுத்தி விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

3. வெளியே போனது யார் (Who has gone out) 15-40.

பிள்ளைகளை வட்டமாக நிறுத்தி உபாத்தியாயர் ஒரு பையனின் கண்களைப் பொத்திக் கொண்டு, மற்ற பையன்களில் ஒருவனை வெளியே போய் மறைந்து கொள்ளச் சொல்லவும். பிறகு கண்பொத்தியுள்ள பையனின் கண்ணைத் திறந்ததும் அவன் வட்டத்தைச் சுற்றிப்பார்த்து வெளியே போனவன் யார் என்று சொல்லவேண்டும். சரியாகச் சொல்லி விட்டால் வெளியே போனவன் கண்களைப் பொத்திக்கொண்டு விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும். சரியாகச் சொல்லா விட்டால் அவனையே திரும்பவும் கண்களைப் பொத்தி விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

4. புஸ் (Buzz).

பிள்ளைகளை வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். பிள்ளைகள் வரிசையாக ஒன்று, இரண்டு, மூன்று நம்பர் சொல்ல வேண்டும். நம்பர் 'ஆறு' வரும்பொழுது 'ஆறு' என்பதற்குப் பதிலாக 'புஸ்' என்று சொல்லவேண்டும். 'ஆறு' நம்பர்கொண்ட எல்லா நம்பர்களுக்கும் 'புஸ்' என்று சொல்லவேண்டும் (6, 16, 26, 36 Etc). நம்பர் 66-க்கு 'புஸ்' புஸ்' என்று சொல்ல வேண்டும். புஸ் என்பதற்குப் பதிலாக நம்பரைச் சொன்னவனுக்கு ஏதாவது ஒரு சிறு தண்டனை கொடுக்கலாம்.

குறிப்பு:—பெரிய வகுப்புப் பிள்ளைகளாக இருந்தால் ஆறால் பெருக்கிவரும் தொகைக்கும் (அதாவது 12, 18, 24, 30. முதலியவைகள்) 'புஸ்' என்று சொல்லவேண்டும்.

5. இது என்னுடைய மூக்கு (This is my Nose).

பிள்ளைகளை வட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். ஒருவனை மத்தியில் நிற்கவைக்கவும். இவன் ஒரு பையனின் மூக்கைப் பிடித்து 'இது என்னுடைய காது' என்று சொன்னால், பிடிபட்டவன் தன் காதைப் பிடித்துக்கொண்டு 'இது என்னுடைய மூக்கு' என்று சொல்லவேண்டும். அதாவது பிடிக்கிறவன் எதைச் சொல்லுகிறானோ அந்த உறுப்பைப் பிடித்துக்கொண்டு, அவன் பிடித்திருக்கும் உறுப்பைச் சொல்லவேண்டும். கையைப்பிடித்து 'இது என் கண்' என்றால் மற்றவன் கண்ணைத் தொட்டுக் கொண்டு 'இது என்கை' என்று சொல்ல வேண்டும்.

6. கேள்விகள் (Questions).

பிள்ளைகளை வட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். உபாத்தியாயர் மத்தியில் நின்று ஒருவனை ஏதாவது ஒரு கேள்வி கேட்டால் அந்தக் கேள்விக்கு, கேள்வி கேட்கப்பட்டவனுடைய வலது பக்கத்தில் இரண்டாவதாக நிற்கும் பையன் பதில் சொல்லவேண்டும். கேள்வி கேட்கப்பட்டவனே பதில் சொன்னால் அவனுக்கு ஒரு 'பிளாக் மார்க்'

குறிப்பு:—கேள்வி கேட்பதற்குப் பதிலாக எதாவது அப்பியாசங்களைச் செய்யச் சொல்லலாம் (உ - ம்) உட்கார், குதி, நட, ஓடு என்பதாக. கேள்விகளை அதட்டிக் கேட்டால்தான் பிள்ளைகள் ஏமாறுவார்கள்.

7. காற்று, தண்ணீர், தரை (Air, water & Ground).

பிள்ளைகளை வட்டமாக நிற்கவைத்து ஒருவனை மத்தியில் நிற்கவைக்கவும். மத்தியில் நிற்பவனிடம் ஒரு பந்தைக்

கொடுக்கவும். மத்தியில் நிற்பவன் பந்தைச் சுற்றி நிற்பவர்களில் ஒருவனுக்கு 'காற்று' என்று சொல்லிப் பந்தை எறிந்து அவசரமாகப் பத்து எண்ணவேண்டும். பந்தைப் பிடித்தவன் அவன் பத்து எண்ணி முடிவதற்குள் (பறக்கக்கூடிய) ஒரு பறவையின் பெயரைச் சொல்லவேண்டும். 'தண்ணீர்' என்று சொன்னால் தண்ணீரில் வசிக்கும் பிராணிகளின் பெயரைச் சொல்லவேண்டும். 'தரை' என்றால், தரையில் வசிக்கும் ஒரு மிருகத்தின் பெயரைச் சொல்லவேண்டும். ஒருவர் சொல்லிய பெயரை மற்றவர் சொல்லக் கூடாது. தப்பிதமாகச் சொன்னவன் அல்லது பத்து எண்ணி முடிவதற்குள் சொல்ல முடியாதவன் மத்தியில் வந்து நின்று விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

8. உள்ளே! வெளியே!
(In the Pond On the Pond) 15-40.

பிள்ளைகளை ஒரு வட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்க வைக்கவும். உபாத்தியாயர் In the Pond (உள்ளே குதி) என்று சொன்னால் பிள்ளைகள் எல்லோரும் முன்பக்கமாக ஒரு குதி குதித்து நிற்கவேண்டும். On the Pond (வெளியே குதி) என்று சொன்னால் பின்பக்கம் ஒரு குதி குதித்து நிற்கவேண்டும். இப்படியாக சீக்கிரமாக 'உள்ளே குதி' 'வெளியே குதி' என்று சொல்லிவந்தால் பிள்ளைகள் முன்னும் பின்னும் குதித்துக்கொண்டிருப்பார்கள். பிள்ளைகள் முன்பக்கம் குதித்த பிறகு உபாத்தியாயர் 'உள்ளே குதி' என்று சொன்னால் அல்லது பின்பக்கமாகக் குதித்த பிறகு 'வெளியே குதி' என்று சொன்னால் பிள்ளைகள் குதிக்கக் கூடாது. அப்படி யார் யார் குதிக்கிறார்களோ அவர்களை விளையாட்டிலிருந்து நீக்கி மத்தியில் உட்காரவைக்கவும்.

கடைசிவரை எவன் சரியாகச் செய்கிருனே அவன் கெட்டிக்காரன்.

9. பறவை பறக்கிறது (Birds Fly) 15-60.

பிள்ளைகளை ஒரு வட்டமாக வலது பக்கம் திருப்பி நிற்க வைக்கவும். உபாத்தியாயர் மத்தியில் நின்று ஏதாவது பறவைகளின் பெயரைச் சொல்லி 'பறக்கிறது' என்று சொல்லவேண்டும் - உதாரணமாக 'புரு பறக்கிறது' என்று சொன்னல் பிள்ளைகள் எல்லோரும் தங்கள் கைகளைப் பக்கங்களில் தூக்கி ஆட்ட வேண்டும். இப்படியாக பறவைகள் பெயரைச் சொல்லி வரும் பொழுது திடீரென்று ஒரு மிருகத்தின் பெயரைச் சொல்லவேண்டும்(உ-ம்)'மாடு பறக்கிறது'. மிருகத்தின் பெயரைச் சொன்னல் பிள்ளைகள் கைகளைத் தூக்கக்கூடாது. இந்த சமயத்தில் யார் யார் கைகளைத் தூக்கினர்களோ, அவர்களை விளையாட்டிலிருந்து நீக்கி வட்டத்தின் மத்தியில் உட்காரவைக்கவும். கடைசிவரை சரியாகச் செய்கின்றவன் கெட்டிக்காரன்.

10. பாவனை (Imitation).

பிள்ளைகளை வட்டமாக வலதுபக்கம் திரும்பி நிற்க வைக்கவும். உபாத்தியாயர் மத்தியில் நின்று ஏதாவது மிருகம் அல்லது பறவைகளின் கதையைச் சொல்லிக்கொண்டிருக்கவேண்ம். கதையில் உபாத்தியாயர் ஏதாவது ஒரு மிருகத்தின் பெயரைச் சொல்லும்பொழுது பிள்ளைகள் எல்லோரும் அந்த மிருகம்போல் கத்தி இரண்டு குதி குதிக்க வேண்டும். பறவையின் பெயரைச் சொல்லும்பொழுது கைகளைப் பக்கங்களில் ஆட்டி அந்தப் பறவை கத்துவது போல் கத்த வேண்டும்.

11 ரெயில் வண்டி (The Train).

பிள்ளைகளை வட்டமாக உட்காரவைக்கவும். பிள்ளைகளில் சிலரை 'என்ஜின்' ஆகவும் சிலரை 'வண்டிகளாகவும்,' சிலரை கார்டாகவும், இப்படியாக ரெயில் வண்டியின் பல பாகங்களின் பெயர்களையும், ஸ்டேஷனிலுள்ள வேலைக்காரர் பெயர்களையும் பிள்ளைகளுக்குக் கொடுக்கவும். உபாத்தியாயர் மத்தியில் நின்று ரெயில்வே ஸ்டேஷனைப்பற்றி ஒரு கதை சொல்வதுபோல் சொல்லிவர வேண்டும். அவர் சொல்லிக்கொண்டிருக்கும் பொழுது, அவர் சொல்லும் பெயர் கொண்டவர்கள் உடனே எழுந்து அதே இடத்தில் ஒரு சுற்று சுற்றி உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். உதாரணமாக 'நான் டிக்கட் வாங்கி வண்டியில் உட்கார்ந்ததும் 'கார்டு' கொடியைக்காட்ட 'என்ஜின்' கூ என்று கத்திற்று' என்று உபாத்தியாயர் சொல்லி வரும்பொழுது 'வண்டி' என்றதும் வண்டிப் பெயர்கள் கொண்ட பிள்ளைகள் சுற்றவேண்டும்; 'கார்டு' என்றதும் கார்டு பெயர்கள் கொண்ட பிள்ளைகள் எழுந்து சுற்றவேண்டும். பெயர் வரும்பொழுது உடனே எழுந்து சுற்றாத பிள்ளைகளுக்கு ஏதாவது சிறு தண்டனை கொடுக்கலாம்.

12. எனக்குக் கீழ்ப்படியாதே (Don't Obey Me).

பிள்ளைகளை வட்டமாக நிற்கவைத்து உபாத்தியாயர் மத்தியில் நின்றுகொள்ள வேண்டும். உபாத்தியாயர் என்ன சொன்னாலும் பிள்ளைகள் செய்யக்கூடாது. 'தலைமை உபாத்தியாயர் சொல்லுகிறார்' என்று சொல்லி ஒரு காரியத்தைச் சொன்னால், பிள்ளைகள் உடனே செய்யவேண்டும். உதாரண

மாக 'உட்கார்' என்று சொன்னால் பிள்ளைகள் உட்காரக் கூடாது; தலைமை உபாத்தியாயர் சொல்லுகிறார் 'உட்கார்' என்று சொன்னால், பிள்ளைகள் உடனே உட்காரவேண்டும். தப்பிதமாகச் செய்கிற பிள்ளைகளை விளையாட்டை விட்டு நீக்கிவிடவேண்டும்.

குறிப்பு:—உத்திரவை அதட்டிச் சொன்னால்தான் பிள்ளைகள் ஏமாறுவார்கள்.

13. என் ஆட்டைப் பார்த்தாயா ?
(Have you seen my sheep?) 15-50.

பிள்ளைகளில் ஒருவனைத் தவிர மற்றவர்களை ஒரு வட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். 'It' ஐ வெளியே நிற்கவைக்கவும். Go! என்றதும் 'It' வட்டத்தைச்சுற்றி ஓடி ஒருவன் முதுகைத் தட்டி 'என்னுடைய ஆட்டைப் பார்த்தாயா?' என்று கேட்கவேண்டும். 'உன் ஆடு எப்படி இருக்கும்?' என்று நிற்பவன் கேட்பான். அதற்கு 'It' வட்டத்தில் நிற்பவர்களில் ஏதாவது ஒரு பையனின் அடையாளங்களைச் சொல்லிவரவேண்டும். இந்த அடையாளங்களினால் எந்தப் பையனென்று குறிப்பாகத் தெரிந்துகொண்டதும், இவன் 'தெரியும்' என்று சொல்லி உடனே அந்தப் பையனைத் தொட ஓடவேண்டும். அடையாளம் சொல்லப்பட்ட பையன் இதைத் தெரிந்துகொண்டு வட்டத்தை ஒரு சுற்று சுற்றி, தன் இடத்திற்கு வந்து சேரவேண்டும். தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவன் 'It' ஆகவேண்டும். தொடாவிட்டால் தொடமுடியாதவன் 'It' ஆகவேண்டும்.

14. குருடன் (Blind Guess) 15-50.

பிள்ளைகளை வட்டமாக நிற்கவைக்கவும். ஒருவனைக் கண்ணைக் கட்டி மத்தியில் நிற்கவைக்கவும். Go! என்றதும் வட்டத்திலுள்ள பிள்ளைகள் வட்டமாகச் சுற்றிவரவேண்டும். மத்தியில் நிற்பவன் 'Halt' (நில்) என்றதும் பிள்ளைகள் அந்த இடத்தில் நின்றுகொள்ளவேண்டும். மத்தியில் நிற்பவன் ஏதாவது ஒருபக்கம் கையைச் சுட்டிக் காட்டவேண்டும். கைக்கு எதிரே இருப்பவன் மத்தியில் நிற்பவனின் முன்வந்து ஏதாவது ஒரு மிருகம் கத்துவதுபோல் கத்த வேண்டும். இந்தச் சத்தத்திலிருந்து இவன் யார் என்று மத்தியிலிருப்பவன் சொல்லவேண்டும். அவன் சரியாகச் சொல்லிவிட்டால் கத்தினவனை 'It' ஆக நியமிக்கவும். சரியாகச் சொல்லாவிட்டால் அதே 'It' ஐ வைத்து விளையாடவேண்டும்.

குறிப்பு:—இதே விளையாட்டில் முன் வந்தவனை ஏதாவது பேசச்சொல்லி சத்தத்திலிருந்து தெரிந்துகொள்ளலாம்.

15. சேக்கு உருட்டல் (Wherligig).

இந்த விளையாட்டிற்கு 12 பையன்களுக்கு அதிகமாக இருக்கக்கூடாது. பையன்களில் ஒருவனைத்தவிர மற்றவர்கள் கால்களை முன்பக்கமாக நீட்டிக் கூடியவரை நெருக்கி வட்டமாக உட்காரவேண்டும். (பாதங்களெல்லாம் மத்தியில் சேர்ந்திருக்கவேண்டும்) ஒருவனை மத்தியில் நிற்கவைக்கவும். Go! என்றதும் மத்தியில் நிற்பவன் கைகளைக் கட்டிக்கொண்டு உடம்பைக் கொஞ்சமும் மடக்காமல் விறைத்து ஒரு பக்கம் சாயவேண்டும். சுற்றிலும் உட்கார்ந்

திருக்கும் பிள்ளைகள் இவனைக் கீழேவிடாமல் கைகளினல் செக்கு உருட்டுவதுபோல் உருட்டவேண்டும். மத்தியில்

செக்கு உருட்டல்

நிற்பவனை எவன் கீழே விட்டுவிடுகிருனே, அவனை மத்தியில் நிறுத்தி விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

குறிப்பு:—உட்கார்ந்திருப்பவர்கள் மத்தியில் நிற்பவனுக்கு அவன் நிற்கும்படியாக இடம் கொடுக்கவேண்டும். முழங்கால்களைக் கொஞ்சம் மடக்கி உட்காரவேண்டும்.

அத்தியாயம் 6.

தனிப்போட்டி விளையாட்டுகள்.
Individual Combative Contests.

தனிப்போட்டி விளையாட்டு என்பது ஒவ்வொருவனும் தனித்தனியாக மற்றொருவனுடன் போட்டி போட்டு ஜெயிப்பது. இந்த விளையாட்டுகளில் ஒவ்வொருவனுடைய சாமர்த்தியத்தையும், கெட்டிக்காரத் தனத்தையும் தெரிந்து கொள்ளலாம்.

இதே விளையாட்டுகளை கட்சிகளாகப் பிரித்தும் விளையாடலாம். இரண்டு கட்சிகளையும் எதிரே நிற்கவைத்து 'Go' என்றதும் குறிப்பிட்ட விளையாட்டை எதிரெதிரே நிற்பவனிடம் போட்டி போட்டுக்கொள்ளவேண்டும். குறித்த நேரத்தில் அல்லது கடைசிவரை எந்தக் கட்சியில் அதிகமான பிள்ளைகள் ஜெயித்திருக்கிறார்களோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

மற்றொருவிதம்:—A, B என்று இரண்டு கட்சிகளில் ஒவ்வொன்றிலும் 8 பேர்கள் இருப்பதாக வைத்துக்கொள்வோம். முதலில் A1, B1, இருவரும் போட்டி போடவேண்டும். இதில் B1 தோற்றுவிட்டால் B2, A1 கூட போட்டி போடவேண்டும். இதில் B2 தோற்றுவிட்டால் B3, A1 கூடப் போட்டி போடவேண்டும். இதில் A1 தோற்றுவிட்டால் A2, B3யுடன் போட்டி போடவேண்டும். அதாவது யார் தோற்றுப் போகிறானே அந்தக் கட்சியிலிருக்கும் அடுத்தவன் ஜெயித்தவனிடம் போட்டி போடவேண்டும். இப்படியாக எந்தக் கட்சியில் எல்லோரும் முதலில் தோற்றுப் போகிறார்களோ அந்தக் கட்சி தோற்றது.

1. ஒரு காலில் இழு (One leg pulling).

போட்டி போடும் இருவரும் அவரவர் கைகளைக் கட்டிக்கொண்டு நொண்டி அடித்து எதிரெதிரே நிற்கவேண்டும்.

'Go' என்றதும் இருவரும் தூக்கி இருக்கும் கால்களை முன்னால் நீட்டிக் கொக்கிபோல் மாட்டிக்கொண்டு இழுத்து ஒருவன் மற்றவனைத் தூக்கி இருக்கும் காலை ஊன்றும்படி செய்யவேண்டும்.

2. தடிச் சண்டை (Wand Wrestling).

போட்டி போடும் இருவரும் முன்பக்கமாகக் கால்களை நீட்டி இருவர் பாதங்களும் ஒன்றோடொன்று படும்படி உட்கார்ந்துகொள்ளவேண்டும். சுமார் மூன்றடி தடியைக் (Wand) குறுக்காக இருவரும் இரண்டு கைகளினால் கால்களுக்கு மேலே பிடித்துக்கொள்ளவேண்டும். Go! என்றதும் இருவரும் தடியைப் பலமாக இழுக்க வேண்டும். எவன் தடியை விட்டு விடுகிறானோ அல்லது தரையை விட்டு எழுந்துவிடுகிறானோ அவன் தோற்றவன்.

3. கைச் சண்டை (Hand Wrestling).

போட்டி போடும் இருவரும் வலதுகைகளைப் பிடித்துக் கொண்டு வலது கால்களை முன்னாலும் (இருவர் வலது காலும் தொட்டுக் கொண்டிருக்கும்படி), இடது காலைப் பின்னாலும் வைத்து நிற்கவேண்டும். இடது கையைப் பின்னால் வைத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

கைச்சண்டை

Go என்றதும் ஒருவன் மற்றவனை இழுத்து ஏதாவது ஒரு காலைத் தரையைவிட்டுத் தூக்கும்படி செய்யவேண்டும்.

4. முதுகுக்கு முதுகு இழு (Back to Back Pull).

போட்டி போடும் இருவரும் சுமார் 20 அடி சம தூரக் கோட்டுக்குள் முதுகுக்கு முதுகு திரும்பி (Back to back) கைகளைக் (முழங்கைகளை) கோர்த்துக் கொண்டு நிற்க வேண்டும். Go! என்றதும் இந்தப் பிடியை விடாமல் ஒருவன் மற்றவனைத் தன் எதிரே இருக்கும் கோட்டைத் தாண்டி இழுத்து வரவேண்டும்.

குறிப்பு:—இந்த விளையாட்டை ஒருவருக்கொருவர் பின் பக்கம் தள்ளியும் விளையாடலாம்.

5. கயிற்றை இழு (Rope Pulling).

போட்டி போடும் இருவரையும் சுமார் 20 அடி சம தூரக் கோட்டுக்கு மத்தியில் நிற்கவைத்து அவர்களிடம் சுமார் 4 அடிக் கயிற்றைக் கொடுக்கவும். இருவரும் இந்தக் கயிற்றை வலது கைகளால் பிடித்துக்கொண்டு எதிர்ப்புற மாகத் திரும்பி நின்றுகொள்ள வேண்டும்.

Go! என்றதும் கயிற்றை ஒருவர்க்கொருவர் இழுத்து மற்றவனைத் தன் எதிரே இருக்கும் கோட்டைத்தாண்டி இழுத்துப் போகவேண்டும்.

6. காலால் இழு (Rope Pull with leg).

போட்டி போடும் இருவரையும் சுமார் 15 அடி சம தூரக் கோட்டுக்குள் நிறகவைக்கவும். சுமார் நான்கடிக்கயிற்றை இரு முனைகளையும் அவர்கள் வலது கணுக்கால்களிலே கட்டி, அவர்களை முதுகுக்கு முதுகு திருப்பி, கட்டியிருக்கும் கால்களை தூக்கி நிற்கும்படி செய்யவும். Go என்றதும்

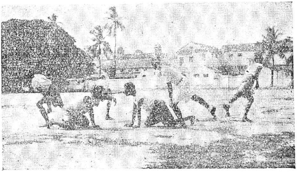
ஒருவன் மற்றவனைத் தனக்கு எதிரே இருக்கும் கோட்டுக்கு இழுக்கவேண்டும். இழுக்கும் பொழுது கைகளை ஊன்றக் கூடாது.

7. கைச்சண்டை (Hand Fighting).

போட்டி போடும் இருவரும் வலது கைகளைப் பிடித்துக் கொண்டு ஒரு காலில் நிற்கவேண்டும். Go! என்றதும் ஒருவரை யொருவர் இழுத்து, தூக்கியிருக்கும் காலைத் தரையில் ஊன்றும்படி செய்யவேண்டும்.

8. நாய்ச் சண்டை (Dog Fighting).

சுமார் 10 அடி சமதூரக் கோட்டின் மத்தியில் போட்டி போடும் இருவரையும் எதிரெதிரே கைகளையும் முழங்



நாய்ச்சண்டை

கயிற்றை இழு (5-வது விளையாட்டு)
காலால் இழு (6-வது விளையாட்டு)

கால்களையும் ஊன்றி யிருக்கச் செய்யவும். இவர்கள் இருவர் தலைகளையும் சேர்க்கும்படி பெல்ட் (Belt) ஒன்றை மாட்டி விடவேண்டும். (அல்லது ஒரு துண்டை முனைகளில் முடிந்து மாட்டி விடலாம்.)

Go! என்றதும் இருவரும் நன்ருகத் தலையை நிமிர்த்தி மற்றவனைத் தனக்குப் பின்னுல் இருக்கும் கோட்டிற்கு இழுத்துக்கொண்டு போகவேண்டும்.

9. சேவல் சண்டை (Cock Fighting).

சுமார் 10 அடி டயா மீட்டர் (முழுவிட்டம்) வட்டத்திற்குள் போட்டிபோடும் இருவரும், ஒருகாலைப் பின்பக்கமாக மடக்கி, இரண்டு கைகளாலும் அந்தக்காலைப் பின்பக்கமாகப் பிடித்துக்கொண்டு நிற்கவேண்டும்.

Go என்றதும் இருவரும் புஜங்களினுல் ஒருவனையொருவன் இடித்து மற்றவனை வட்டத்தைவிட்டு வெளியே போகும்படி செய்ய வேண்டும். அல்லது இரண்டு கால்களையும் ஊன்றும்படி செய்யவேண்டும்.

10. தடியைத் திருவு (Twist Wand).

தடியைத் திருவு

போட்டிபோடும் இருவரும் எதிரெதிரே நின்று சுமார் இரண்டு அடித்தடியை (Wand) இருவரும் இரண்டு கைக

ளாலும் (குறுக்காக) கெட்டியாகப் பிடித்துக்கொள்ளவேண்டும்.

Go! என்றதும் இருவரும் தடியைத் திருவி மற்றவன் கையிலிருந்து பிடுங்கி விடவேண்டும்.

11. கால் கட்டி சண்டை (Legs Tied Fighting).

போட்டி போடும் இருவரும் தங்கள் தங்கள் கால்களை ஒரு கயிற்றால் அல்லது துணியால் கட்டிக்கொண்டு கைகளைப் பின் பக்கமாகக் கட்டிக்கொண்டு எதிரெதிரே நிற்கவேண்டும்.

Go! என்றதும் ஒருவன் மற்றவனை இடித்துக் கீழே தள்ள வேண்டும். கீழே விழுந்தாலும் அல்லது கையை ஊன்றி விட்டாலும் தோற்றதாகக் கருத வேண்டும். இந்த விளையாட்டை மிகவும் ஜாக்கிரதையாக விளையாட வேண்டும்.

12. ரூஸ்டர் சண்டை (Rooster Fight).

போட்டி போடும் ஒவ்வொருவருக்கும் சுமார் இரண்டடித் தடியை முழங்கால்கள் மடிப்பில் வைத்து, கைகளைத்

ரூஸ்டர் சண்டை

தடிக்குக் கீழே கொண்டுவந்து முழங்கால்களுக்கு சற்று கீழே பிடித்து, உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும்.

Go! என்றதும் போட்டிபோடும் இருவரும் கால்களைத் தூக்கி பாதங்களைச் சேர்த்து ஒருவர்க் கொருவர் பாதங் களால் மோதி மற்றவரைக் கீழே சாய்க்க வேண்டும்.

குறிப்பு:—தடியை வைத்துக் கொள்வதற்குப் பதிலாக கைகளையே முழங்கால் மடிப்புகளில் வைத்துக்கொண்டும் விளையாடலாம்.

13. தட்டு அல்லது இழு (Clap Fight).

போட்டி போடும் இருவரும் வலது கையைப் பின்னால் வைத்து இடது கையை முன்னால் நீட்டி சுமார் 3 அடி தூரத்

தட்டு அல்லது இழு

தில் எதிரெதிரே நிற்கவேண்டும். Go! என்றதும் ஒருவன் மற்றவன் கையைப் பிடித்து இழுத்தோ அல்லது பலமாகத் தட்டியோ, ஏதாவது ஒருகாலை முன் வைத்திருக்கும் இடத்தை விட்டு நகரும்படி செய்யவேண்டும்.

அத்தியாயம் 7

Imitative Play Activity
அபிநய விளையாட்டுகள்

அபிநய விளையாட்டு என்பது ஒன்றைப்போல் செய்கையுடனும், அபிநயத்துடனும் அவசியமான இடத்தில் சப்தத்துடனும் நடித்து விளையாடுவது.

இந்த விளையாட்டுகளை நடத்த உபாத்தியாயர் கவனிக்க வேண்டிய விதிகள்:—

1. பிள்ளைகள் அபிநய விளையாட்டுகளை விளையாடும் பொழுது கூச்சமில்லாமல் அபிநயத்துடன் விளையாடுகிறார்களா என்று கவனிக்க வேண்டும்.

2. பிள்ளைகளுக்குத் தெரியாத எவற்றையும் பாவனையாகச் செய்யச் சொல்லக்கூடாது. உதாரணமாக காண்டாமிருகம் போல் நட என்பதாக செய்யச் சொல்லக்கூடாது. பிள்ளைகள் சாதாரணமாக அனுதினமும் பார்க்கின்ற மிருகம், பறவை அல்லது ஒரு தொழிலின் செய்கைகளைப் பாவனையாக நடத்தி விளையாடுவது நலம்.

3. விளையாட்டுகளை இதில் சொல்லியபடியே செய்ய வேண்டுமென்பதில்லை. இவைகள் மாதிரிக்காகக் காட்டப்பட்டிருக்கின்றன.

4. பிள்ளைகளில் சிலரை ஒவ்வொருவராக, குறிப்பிட்ட அபிநய விளையாட்டைச் செய்து காட்டும்படி சொல்ல வேண்டும். அவர்களில் யார் நன்றாகச் செய்து காட்டுகிறார்களோ அம்மாதிரியே எல்லோரையும் செய்யச் சொல்லவும். பையன்கள் சரியாகச் செய்து காட்டா விட்டால் மட்டும் உபாத்தியாயர் சரியான முறையைச் செய்து காட்டலாம்.

5. கீழே கொடுத்திருக்கும் விளையாட்டுகளில் சொல்லியபடி பிள்ளைகளை வட்டமாகவே நிறுத்தி விளையாட வேண்டு மென்பதில்லை. ஒரே வரிசையாகவோ அல்லது சதுரமாகவோ நிறுத்தி விளையாடலாம்.

6. இந்த விளையாட்டுகளில் சிலவற்றைப் பாட்டுகளுடன் செய்வது பிள்ளைகளுக்கு அதிக உற்சாகத்தைத்தரும்.

குறிப்பு:—மாதிரிக்காக சில விளையாட்டுகள் பாட்டுகளுடனும், சில விளையாட்டுகள் பிள்ளைகள் அநேகமாகக் காட்டக்கூடிய அபிநயங்களுடனும் காட்டப்பட்டிருக்கின்றன. சிலவற்றை விவரிக்காமல் விளையாட்டுகளின் பெயர்கள்மட்டும் குறிப்பிடப் பட்டிருக்கின்றன.

அபிநய விளையாட்டுகள்

1. பாட்டி (Grand mother).

பிள்ளைகளை வட்டமாக வலது பக்கம் திருப்பி நிற்க வைக்கவும். பிள்ளைகள் இடது கையை இடுப்பிலும் வலது கையைத் தடி ஊன்றி நிற்பது போலவும் வைத்து நின்று கொள்ளவேண்டும். 'Go' என்றதும் பிள்ளைகள் தலையை ஆட்டிக்கொண்டு "பேராண்டா! பேராண்டா!" என்று சொல்லி மெதுவாக நடக்கவேண்டும்.

பிள்ளைகள் எவ்விதம் நடிக்கலாம்:—

1. குனிந்து நிற்பது.
2. ஒரு கையை இடுப்பில் வைத்துக்கொள்வது.
3. மற்றொரு கையைத் தடி பிடிப்பது போல் வைப்பது.
4. தலையை அசைப்பது.

சப்தம்—'பேராண்டா' அல்லது 'பேரா.'

2. குதிரை (Horse).

பிள்ளைகள் வட்டமாக நிற்கவேண்டும். Go! என்றதும் பிள்ளைகள் கைகளால் துடைகளைத் தட்டிக்கொண்டு வட்டத்தைச் சுற்றி ஓடவேண்டும்.

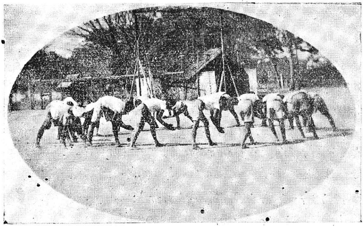
பிள்ளைகள் எவ்விதமாய் நடிக்கலாம்:—

1. குதித்துக் குதித்து ஓடுவது.

சப்தம்—கைகளால் துடைகளைத் தட்டுவது.

3. மரம் வெட்டி (Wood Cutter).

பிள்ளைகளை வட்டமாக வலது பக்கம் திருப்பி நிற்க வைக்கவும். பிள்ளைகள் இடது காலை முன்னால் வைத்து, கை



மரம் வெட்டி

கள் இரண்டையும் சேர்த்துத் தலைக்குமேல் தூக்கி நிற்க வேண்டும். Go என்றதும் பிள்ளைகள் நன்றாகக் குனிந்து கைகளை இடது காலுக்குப் பக்கத்தில் கொண்டு வரவேண்டும்

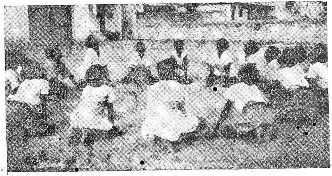
(கைகளால் காலே வெட்டுவதுபோல் பாவனே) குனியும் பொழுது 'சதக்' அல்லது 'கட்' என்று சப்தம் செய்ய வேண்டும். நிமிரும்பொழுது வலது காலே முன்னுல் வைத்து, கைகளே மேலே தூக்கவேண்டும். பிறகு வலது காலே வெட்டுவது போல் பாவனே செய்ய வேண்டும்.

பிள்ளேகள் எவ்விதம் நடிக்கலாம்:—

1. கைகளேக் கூப்பி மேலே தூக்கி நிற்பது.
2. குனிந்து மரம் வெட்டுவது போல் பாவனே செய்வது.
3. சப்தம்:—'சதக்' 'சதக்', அல்லது 'கட், கட்'.

4. கோழிக்குஞ்சுகள் (Chickens Drinking Water).

பிள்ளேகளே வட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்கவைக்கவும். Ready என்றதும் அவர்கள் முழங்கால்களே ஊன்றி



கோழிக்குஞ்சுகள்

நான்கு கால்களில் உட்கார்ந்துகொள்ள வேண்டும். 'One' என்ருல் நெற்றி தரையில் படும்படி குனியவேண்டும். 'Two' என்ருல் தலேயை மேலே தூக்கி 'கொட, கொட, கொட'

என்று சப்தம் செய்யவேண்டும். இப்படியாக 'One' 'Two' என்று சொல்லி விளையாட வேண்டும்.

பிள்ளைகள் எவ்விதம் நடிக்கலாம் :—

1. முழங்கால்களில் உட்காருவது.
2. தண்ணீர் குடிக்கக் குனிவது.
3. தலையை நிமிர்த்தி அண்ணாந்து பார்ப்பது.
4. சப்தம் 'கொட, கொட, கொட'.

5. பறவை பறப்பது (Birds Fly).

பிள்ளைகளை வட்டமாக வலது பக்கம் திருப்பி நிற்க வைக்கவும். உபாத்தியாயர் மத்தியில் நின்று ஒரு பறவை பெயரைச் சொன்னால் பிள்ளைகள் கைகளைப் பக்கங்களில் தூக்கி மேலும் கீழுமாக ஆட்டிக்கொண்டு உபாத்தியாயர் சொல்லிய பறவை கத்துவதுபோல் கத்திக்கொண்டு வட்டத்தைச் சுற்றவேண்டும்.

பிள்ளைகள் எவ்விதமாக நடிக்கலாம் :—

1. கைகளைப் பக்கங்களில் தூக்கி மேலும் கீழும் ஆட்டுவது.

2. குதித்துக் குதித்து ஓடுவது. சப்தம்:—குறிப்பிட்ட பறவைபோல் கத்துவது.

6. முயல் தவ்வுதல் (Rabbits Jumping).

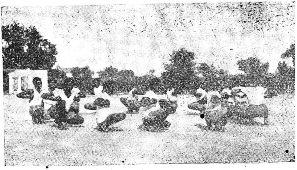
பிள்ளைகளை வட்டமாக வலது பக்கம் திருப்பி உட்கார வைக்கவும். பிள்ளைகள் கைகளின் இரண்டு விரல்களை நீட்டிக் கொண்டு தலைக்கு முன்னால் வைத்துக்கொள்ள வேண்டும். Go! என்றதும் பிள்ளைகள் உட்கார்ந்தபடியே குதித்துக் குதித்து வட்டமாகப் போகவேண்டும்.

பிள்ளைகள் எவ்விதமாக நடிக்கலாம்:—

1. குந்த வைத்து உட்காருவது.
2. இரண்டு விரல்களை நீட்டித் தலையில் வைத்து காதுகள் போல் காண்பிப்பது.
3. குதித்துக் குதித்துப் போவது.

7. வாத்து நடை (Duck walk.)

பிள்ளைகளை வட்டமாக வலதுபக்கம் திருப்பி உட்கார வைக்கவும். பிள்ளைகள் கைகளைப் பக்கங்களில் தூக்கி மடக்கி, கட்கத்தில் வைத்துக்கொள்ளவேண்டும். 'Go' என்றதும் பிள்ளைகள் உட்கார்ந்தபடியே 'குவா, குவா' என்று சப்தமிட்டுக்கொண்டு நடக்க வேண்டும்.



வாத்து நடை

பிள்ளைகள் எவ்விதமாய் நடிக்கலாம்:—

1. குந்த வைத்து உட்காருவது.
2. கைகளை மடக்கிக் கொள்வது.
3. உட்கார்ந்தபடியே நடப்பது.
4. சப்தம்—'குவா', குவா, குவா'.

8. யானை நடை (Elephant walk)

பிள்ளைகளை வட்டமாக வலதுபக்கம் திருப்பி நிற்க வைக்கவும். Go! என்றதும் பிள்ளைகள் நன்றாகக் குனிந்து இரண்டு கைகளையும் சேர்த்து முன்னால் தொங்கவிட்டு, கைகளைப் பக்கங்களில் ஆட்டி மெதுவாக நடந்து போக வேண்டும்.

9. ரயில் வண்டி (Train)

பிள்ளைகளை வட்டமாக வலது பக்கம் திருப்பி நிற்க வைக்கவும். ஒவ்வொரு பையனும் தனக்கு முன்னால் இருப்பவனின் இடுப்பைப் பிடித்துக் கொள்ளவேண்டும். Go! என்றதும், பிள்ளைகள் ரயில் சப்த மிட்டுக்கொண்டு போவது போல் வட்டத்தைச் சுற்றிப் போக வேண்டும்.

குறிப்பு:—முன்னால் போகின்றவன் நின்றதும், இரண்டு மூன்று பையன்கள் வட்டத்தினுள் வந்து காப்பி, வடை, பேப்பர் முதலியன விற்பது போல் நடிக்கலாம்.

10. மேளம் தட்டுதல். (Drum Beating)

பிள்ளைகளை வட்டமாக வலது பக்கம் திருப்பி நிற்க வைக்கவும். Go! என்றதும் பிள்ளைகள் மேளம் தட்டுவது போல் தொடையின் பக்கங்களில் 'டம், டம், டம்' என்று சப்தமிட்டு தட்டிக்கொண்டு நடப்பது.

11. தண்ணீரில் நடப்பது (Wading Water)

பிள்ளைகளை வட்டமாக வலது பக்கம் திருப்பி நிற்க வைக்கவும். Go! என்றதும் பிள்ளைகள் முழங்கால்களை ஒவ்வொன்றாகத் தூக்கித் தூக்கி கைகளை முன்னும் பின்னுமாக ஆட்டிக்கொண்டு நடக்கவேண்டும்.

12. தயிர் கடைதல். (Churning)

பிள்ளைகளை வட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து இடது காலை முன்னால் வைத்து நிற்கவைக்கவும். Go! என்றதும் பிள்ளைகள் தயிர் கடைவதுபோல் கைகளை மாறி, மாறி முன்னும், பின்னுமாக ஆட்டி சர்! சர்! சர்! என்று சொல்ல வேண்டும்.

குறிப்பு:—"தயிர் கடைவேனே கோபாலன்தனை மறவேனே" என்ற பாட்டுடன் செய்வது நன்றாக இருக்கும். பாட்டில் 'எசர்' 'எசர்' 'எசர்' என்று சேர்த்துக் கொண்டு அந்த அடிவரும் பொழுது பிள்ளைகள் கைகளை முன்னும், பின்னும் பலமாக ஆட்ட வேண்டும்.

13. வண்ணான் (Washerman)

பிள்ளைகளை வட்டமாக உள்பக்கம் பார்த்து நிற்க வைக்கவும். பிள்ளைகள் இடது காலை முன்னால் வைத்து, கைகளை மேலே தூக்கி நிற்க வேண்டும். 'Go' என்றதும் பிள்ளைகள் வேஷ்டி துவைப்பதுபோல் நன்றாக 'சோ-சோ-சோ' என்று சொல்லிக் குனிந்தும், நிமிர்ந்தும் பாவனை செய்யவேண்டும்.

குறிப்பு:—'வண்ணான் வந்தானே' என்ற பாட்டுப் பாடிச் செய்வது நன்றாக இருக்கும். பாட்டில் 'எசோ, எசோ' என்ற அடி வரும்பொழுது, துவைப்பதுபோல் பாவனை காட்டவேண்டும்.

14. நாய்ச் சண்டை (Dog Fighting).

பிள்ளைகளை வட்டமாக ஜோடி ஜோடியாக முகத்திற்கு முகம் பார்த்துக்கொண்டு நான்கு கால்களில் உட்கார வைக்கவும். Go! என்றதும் பிள்ளைகள் கால்களைப் பின்புறமாக மாற்றி மாற்றி நீட்டி 'லொள்! லொள்! லொள்!' என்று

சத்தமிட்டு, பையனுக்குப் பையன் முட்டாமல் ஊண்டை செய்வதுபோல் பாவனை செய்யவேண்டும்.

15. படகு ஓட்டுதல். (Boat Rowing)

பிள்ளைகளை வட்டமாக உள்பக்கம்பார்த்து, கால்களை முன்னால் நீட்டி உட்காரவைக்கவும். பிள்ளைகள் அவர்களின் கை, கால்களின் விரல்களைத் தொடும்படி நன்றாக முதுகை வளைத்து உட்காரவேண்டும்.

Go! என்றதும் பிள்ளைகள் 'ஐலசா, ஐலசா' என்று சொல்லிப் பின்புறமாகப் படுத்துப்படுத்து எழுந்திருக்க வேண்டும்.

குறிப்பு:—கீழே கொடுத்திருக்கும் பாட்டுடன் செய்யவும். "மரத்தை நம்பி நானிருக்க" என்ற பாட்டைப் பாடியும் செய்யலாம்.

படகு ஓட்டல்

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதி ரிஷபம். அந்தரகாந்தாரம். சுத்த மத்யமம். பஞ்சமம். சதுச்ருதி தைவதம்.

ஆதி பராபரமானதோன்றும்—என்ற மெட்டு.

திஸ்ரநடை] பாட்டு [ஏகதாளம்

; ரி. பமக. ஸாரி. கரிம. கரிரி. ரிரி. தரிரி. ரி ,

1\. ; தங். கையே-.தங்-கம்மா-என்-ப.டகு. ஐ - ல். சா ,

; ரி. மகா. ஸாரி. காம. காரி. ஸஸா. பஸஸ. ஸா , ||

; தங்-குமே தண்.ணீ-.ரில். என்ப. டகு. ஐ - ல சா ; ||

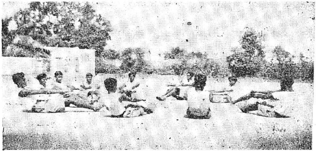
(மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்)

2. தம்பியே தங்கப்பா என்படகு—ஐல-ஸா
தாவுமாம் தண்ணீரில் என்படகு—ஐல-ஸா

3. தேக்கு மரத்தாலே என்படகை—ஐல-ஸா
தேர்ந்தவன் செய்தானே என்படகை—ஐல-ஸா

4. பார்க்கு மரத்தாலே என் படகை—ஐல-ஸா
பாங்காகச் செய்தானே என் படகை—ஐல-ஸா

5. ஆற்றின்மேல் விட்டாலோ என்படகை—ஐல-ஸா
காற்றினால் காதம் கடந்திடுமே—ஐல-ஸா



படகு ஓட்டுதல்

6 குளத்தின்மேல் விட்டாலோ என்படகை—ஐல-ஸா
கூசாமல் குதித்தே பறந்திடுமே—ஐல-ஸா

7. ஏரியில் விட்டாலோ என்படகை—ஐல-ஸா
எங்குமே தங்காமல் ஓடிடுமே—ஐல-ஸா

8. கடல் அலைமேலேறி என்படகு—ஐல-ஸா
கடல்சுற்றிக் கரைகாணப் போகுதுபார்—ஐல-ஸா

9. தூரமாய் ஓட்டாதே திருப்புதம்பி—ஐல-ஸா
ஓரமாய் ஓட்டியே நிறுத்து தம்பி—ஐல-ஸா

16. தண்ணீர் இறைத்தல்

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். ஸாதாரண காந்தாரம். சுத்த மத்யமம். பஞ்சமம். சுத்ததைவதம்.

ஒண்ணும் கரகமடி தாயே—என்ற மெட்டு.

திஸ்ரநடை] பாட்டு [ஏகதாளம்

ஸாஸாஸா. ரிமமபதப. மபகாரீ. காஸஸாஸ. ரீகாரீ. காஸஸாஸ.
தண்ணீர்இ. றைத்-திடு-வோம். வா-ரீ-ர் ஓடி வாரீ-ர் அங்கு
ஸ ரி க க ம க ரி ஸ ஸ ரி க க ரி ஸ ஸா; ஸ க தூ ஸா ||
தங்-கி. நி-ற்கும் உருளை ஒன்-றைப் பா-ரீர்; கிரீ-ச் கிரீச் ||

மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம் போல் பாடவும்.

2. கயிற்றைப் பலத்துடனே இழுப்போம்—தம்பி
கைகளாலே வேலைசெய்து பிழைப்போம்—கிரீச்—கிரீச்
3. வளம் பொருந்தும் வாழைத்தோப்பு நிலமே—தம்பி
பழம் அருந்தப் பாய்ச்சுவோமே ஜலமே—கிரீக்—கிரீச்
4. சுரந்தோடும் நீரின் வேகம் பாராய்—தம்பி
பறந்தோடி வந்து தாகம் தீராய்—கிரீச்—கிரீச்
5. அனுதினமே செடிக்குத் தண்ணீர் வார்ப்போம்—தம்பி
அதன் பலனை அதிகமாகப் பார்ப்போம்—கிரீச்—கிரீச்
6. பூங்காவனத்திற்கு நீர் இழுப்போம்—தம்பி
பாங்கான மலரெடுத்துக் களிப்போம்—கிரீச்—கிரீச்
7. சுருளி மரத்தில்செய்த உருளைபாராய்—தம்பி
சுழன்று சுழன்று ஓடும் வேகம்பாராய்—கிரீச்—கிரீச்
8. செவ்வந்திமலர் செழிக்க நீரை இறைப்போம்—தம்பி
சேம்பிலைமேல் தெளிக்க நீரை இறைப்போம்-கிரீச்-கிரீச்

குறிப்பு:—*'கிரீச்', 'கிரீச்' என்ற சப்தம் வரும்போது தண்ணீர் இறைக்கும் பாவனையாக அபிநயம் செய்யவும்.*

17. ஊற்றில் தண்ணீர் இறைப்பது. (Throwing Water from spring)

18. மண் வெட்டுவது. (Digging mud with spade)

19. மோட்டார் சக்கரத்துக்குக் காற்று அடிப்பது. (Inflating Motor Tube)

20. நெசவு நெடல். (Weaying)

குறிப்பு:—17—20 *இந்த விளையாட்டுகளுக்கு இஷ்டம்போல் அபிநயம் செய்யவும்.*

அத்தியாயம் 8.

பாட்டுடன் விளையாட்டுகள். (Singing Games)

1. கைவீசி விளையாடுதல்

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். அந்தரகாந்தாரம். சுத்தமத்யமம் பஞ்சமம்.

தந்தம் தந்தம் தனதனஞு—என்ற மெட்டு.

சதுரச்ரநடை] பாட்டு [ஆதி தாளம்

ஸா கா. ஸா கா. க ப ம க. ரீ ; |

1. கை வீ. ச ம் மா. கை - வீ - சு ; |

க ம ப ப. ம க ரி ஸ. | ரி ரி ஸ. நி ஸா ; ||

கடவுளைத். தொழுது - | கை - வீ - சு ; ||

மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்.

2. தலையாட்டம்மா! தலையாட்டு
தாமரைப்பூவே! தலையாட்டு.

3. கண்ணை மூடி அசைத்திடுவாய்
கண்ணின் மணிகளை உருட்டிடுவாய்.

4. காதாட்டம்மா! காதாட்டு
கையில் பிடித்துக் காதாட்டு.

5. மூக்கில் மூச்சை இழுத்திடுவாய்
மூக்கைத் துடைத்து அசைத்திடுவாய்.

6. உடலை வளைத்து ஆடம்மா
உடனே நிமிர்ந்து பாடம்மா.

7. விரல்களை மூடித்திறந்திடுவாய்
விரைவினில் செய்யவும் தெரிந்திடுவாய்.

8. கால் வீசம்மா! கால் வீசு
கண்ணே! மணியே! கால்வீசு.

குறிப்பு:—பாட்டிற்கு இசைந்தாற்போல் அபிநயம் செய்யவும்.

2. அசைந்தாடுதல்

ஸ்வரங்கள்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். சாதாரணகாந்தாரம். சுத்தமத்யமம். பஞ்சமம். சுத்ததைவதம். கைசிகி நிஷாதம்.

அர்ஜுனா உனக்கு இது தகுதியா—என்ற மெட்டு.

சதுரச்ரநடை] பாட்டு [ஆதி தாளம்

ஸ ஸ ஸா. பா த ப. ம க ம ப. மா ; |
1. அசைந்தா டம் - மா - அசைந்தா - டு ; |
ரி ம க ரி. ஸ நி த நி. | ஸ ரி க ரி. ஸா ; ||
அ ன் - ன ம் - போ - ல - அசைந்தா - டு ; ||

மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்

2. மயிலைப் போல மதித்தாடு
குயிலைப்போலக் குதித்தாடு.

3. பாய்ந்தாடம்மா! பாய்ந்தாடு
பம்பரம்போலப் பதிந்தாடு.

4. பறவைபோலப் பறந்தாடு
பாலகியே! நீ விரைந்தாடு. (பாலகனே).

5. அணிலைப்போல ஆடம்மா! (ஆடப்பா)
அங்கும் இங்கும் ஓடம்மா! (ஓடப்பா)

குறிப்பு:—பாட்டிற்கு இசைந்தாற்போல் அபிநயம் செய்யவும்.

* அந்தர காந்தாரம். * சதுச்ருதி தைவதம்

3. பாலர் பஜனை

ஸ்வரங்கள்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். அந்தரகாந்தாரம். சுத்தமத்யமம். பஞ்சமம். சதுச்ருதிதைவதம். கைசிகிநிஷாதம்.

பனைமரத்தைப் பாருங்கள்—என்ற மெட்டு

திஸ்ரநடை] பாட்டு [ஏக தாளம்.

ஸரிக. பபப. மமக. ரீ,
1. டமர. டமர. டங்கர. டம்,

ஸரிக. பபப. ததநி ஸா,
டமர. டமர. டிங்கர டும்,

கமப. கமப. தபம. கா,
டமர. டமர. டங்கர. டம்,

ரிகம. ரிகம. பமக. ரீ, ||
டமர. டமர. டிங்கர. டும், || (டமர)

மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்

2. சாமி பூஜை நடக்குதே
சங்கு நாதம் முழங்குதே
பூ - - பூ - - பூ - - பும்
பூ - - பூ - - பூ - - பும். (டமர)

3. தாளச் சத்தம் கேட்குதே
தங்கையே நீ பாடுவாய்
ஜல்லர, ஜல்லர, ஜல்லர, ஜல்
ஜல்லர, ஜல்லர, ஜல்லர, ஜல். (டமர)

4. பத்தரின் பஜனை போகுதே
மத்தள சத்தம் கேட்குதே
தமுக்கு, தமுக்கு, தமுக்கு, தம்
திமுக்கு, திமுக்கு, திமுக்கு, திம். (டமர)

5. மணியின் சத்தம் கேட்குதே
மனதைக் குளிரச் செய்யுதே
கிண்கிணி, கிண்கிணி, கிண்கிணி, கிண்
கிண்கிணி, கிண்கிணி, கிண்கிணி, கிண். (டமர)

குறிப்பு:—பாட்டிற் கிசைந்தாற்போல், அந்தந்த வாத்தியக் கருவிகளை உபயோகிப்பதுபோல் அபிநயம் செய்யவும்.

4. மலர் பறித்தல்

ஸ்வரங்கள்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். அந்தரகாந்தாரம். சுத்தமத்யமம். பஞ்சமம். காகலிநிஷாதம்.

சதுரச்ரஜாதி] பாட்டு [ஏகதாளம்

ஸா ஸா. ஸ ஸ ஸா. ஸரிஸநி. பா; |
1. பூங்கா. வனத்தில். மலரெடுக். க; |
கா கா. க க க ரி. ரி க ம ம. கா; |
பாங்காய்ச். சே-ருங்கள். பா-லர்க.ளே; |
ஸ ஸ ஸா. க க க க. ப ப ப ம. பா க க
மலர்கள். பலவிதம். பா-ர்த்தெடுத்.துப்பல |
ரி க மா. கா ரீ. க ம க ரி. ஸா; ||
கலர்கள் கண்டு. களிப்போ—.மே; ||

மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரங்கள்போல் பாடவும்.

2. நூலைக் கையில் எடுப்போமே
மாலை கோர்த்துத் தொடுப்போமே
காலை கடவுளைத் துதிப்போமே
பாலைக் குடித்துப் படிப்போமே.

3. அக்காளுக் கோர் பூப்பறிப்போம்
அண்ணாவுக் கோர் பூப்பறிப்போம்
அன்னையார்க்கோர் பூப்பறிப்போம்
அனைத்தும் தாத்தாவிடம் சேர்ப்போம்.

4. அணிவோம் மாலையை அன்புடனே
பணிவோம் பரனைப் பண்புடனே
இனிதாய்ப் பாடவும் இன்புடனே
கனிவாய்ச் சேருங்கள் களிப்புடனே.

5. மல்லிகை முல்லை ஷண்பகமும்
மனோரஞ்சிதம் மருக்கொழுந்தும்
மகிழம் பூவும் மகிழ்ந்தெடுத்து
மனைக்கே செல்வோம் தோழர்களே!(தோழிகளே!)

குறிப்பு:—பாட்டிற்கிசைந்தாற்போல் அபிநயம் செய்யவும்.
* பிரதிமத்யமம்.

5. பறவை, மிருகங்களின் சப்தம்

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சுத்தரிஷபம். அந்தரகாந்தாரம். சுத்தமத்யமம். பஞ்சமம். சுத்ததைவதம்.

நாதநாமக்ரிய] பாட்டு [ஆதி தாளம்

ஸா ம ம. மா க ம. பா ; ; ப ப |
1. கோழியின் குஞ்சுகள் பார் ; ; அவை |
பா தா. ப ம ம ப | கா ; ; ; ||
கூவும் விதம் சொல்- | வோம் ; ; ; ||
பா தா. பா மா. கா மா. கா ரீ |
கொக் கொக் கொக்கொக் கிக்கிக் கிக்கிக் |
கா க ம. ரீ ரி க | ஸா ; ; ; ||
கொக்கர கொக்கர | கோ ; ; ; ||

(மற்ற சரணங்களைக் கீழ்வரும் பிராணிகளின் சப்தத்தைப்போல் பாடவும்)

2. மயிலைப் பார்ப்போம்வா-நல்லகுயிலைப்பார்ப்போம்வா-அவை ஒயிலாய்க்கூவும் சப்தம்சொல்வோம். கியாங்க்கியாங் கூ-கூ.

3. வாத்தும் வருகிறதே அதன்வாலும் அசைகிறதே-நாம் வாத்தைப்போலகத்திடுவோமே குவாக், குவாக்;கூவாக்;

4. அலறும் ஆந்தையைப்பார் அதன்அலகின் கூர்மையைப்பார்—அது அலறும் சப்தம்போலச் சொல்வோம் கிள்ளர் கிள்ளர் கிர்கிர்.

5. கறுமை பூனையைப்பார் நம் அருமை நாயையும்பார்—அவை உறுமிக் குரைக்கும்விதமே சொல்வோம் மியா,மியா,வள்,வள்.

6. தத்தும் தவளையைப்பார் நாம் கத்தும் விதம் சொல்வோம்—டொங் டொங்க, டொங்க, டொங், டொங், டங்க, டங்க, டங், டங். டொக, டொக டக, டக, டம்.

குறிப்பு:—பாட்டிற் கிசைந்தாற்போல் சப்தத்தையும் அபிநயத்தையும் செய்யவும்.

6. நெசவு தொழில்.

ஸ்வரங்கள்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதி ரிஷபம். சாதாரண காந்தாரம். சுத்த மத்யமம். பஞ்சமம்.

தீச்ரநடை] பாட்டு [ஏக தாளம்

; ரி. க ரி ஸ. ஸா ஸ. நீ ஸ.
1. ; நெய். தொழில். மெய்தொ. ழிலாம்
ரி க ரி. ஸ ரி ஸ ரீ ரி , ;
வை ய ந் த னி ல் நா ளு ம் , ;
; ரி ம கா ஸா ஸ ரி க க ரி ஸா
; செய்-தலை சொல்லக் கே-ளும் பொய்யே
ஸ ஸா ப பா ஸா ஸ ||
இல்லை அய்யா மாரே ||

(மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்.)

2. கடைதனில் நூலைவாங்கி வடிதண்ணீரில்போட்டு
கடகடவென்று கண்டில் சுற்றுவோமே—ஐயாமாரே.
3. பரபரப்போடு கண்டைப் பக்குவமாய் நுழைத்து
கரகரவென்று ஆலைசுற்றுவோமே—ஐயாமாரே.
4. பஞ்சினால் செய்த நூலின் பாவதனை எடுத்து
கஞ்சியில் காயவைப்போம் கவனமுடன்—ஐயாமாரே.
5. சுருட்டின பாவெடுத்துக் கருத்துடனே சுற்றி
உருட்டின உருளை ஒன்றில் சுற்றுவோமே-ஐயாமாரே
6. பிணிபிணியாகப் பாவைபிரித்துக் கோர்ப்போம் விழுதில்
அணிஅணியாகக்கோர்ப்போம் அச்சின் கண்ணில்-ஐயாமாரே

7. கிர்கிரென்று சுழலும் பூட்டில் நூலைப்போட்டு
விர்விர்என்று ராட்டையைச் சுற்றிடுவோம்—ஐயாமாரே.

8. ஊடை நூல் குழலதனை நாடாவினில் நுழைத்து
மேடையில் ஏறி நெய்ய ஆரம்பிப்போம்—ஐயாமாரே.

9. கட்டக் கட்டக்கு என்று கைபிடித்துச் சுண்டி
சட்டக் சட்டக்கு என்று நெய்திடுவோம்—ஐயாமாரே.

குறிப்பு:—பாட்டிற் கிசைந்தாற்போல் அபிநயம் செய்யவும்.
* அந்தரகாந்தாரம்.

7. சந்திரன்.

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம், சதுச்ருதிரிஷபம், அந்தரகாந்தாரம், சுத்தமத்யமம், பஞ்சமம்.

பாரதியாரின் முத்துமாரிப் பாட்டின் மெட்டு.

திஸ்ரநடை] பாட்டு [ஏக தாளம்

கமபபமக. கமபபமக. ரிகரிகமக. ரீ கா. ஸஸ
1. சந்-திரனே-க். கூ-ப்பிடுவோ-ம்சுந்-திரனே-வாராய். அது
ஸ ரி க ஸ ரீ. ஸ ரி க ஸ ரீ. ரிபமரிகக. ரி ஸ. ஸா; ||
பந்துருண்டை. போ-லிருக்கும். அந்த-ரத்தில் பா-ராய்; ||

(மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்.)

2. மாதம் ஒருமுறையும் நீயே மறைந்திருப்பதேனோ—நீ-பின்
மாதம் ஒருமுறையும் நீயே மதியம் ஆவதேனோ.

3. வளர்ந்து வளர்ந்து சந்திரனே வட்டமாவதேனோ—நீ-பின்
தளர்ந்துவளைந்து கோடுபோலக் குறைந்துபோவதேனோ.

4. வட்டமான சந்திரனே கிட்ட வருவாயே—நீ-நாம்
வட்டமாக ஓடி விளையாட வருவாயே.

5. பால்வெள்ளைச் சந்திரனே பக்கம் வருவாயே—நீ-நாம்
அக்கம் பக்கம் சாய்ந்து விளையாட வருவாயே.

6. அல்லிமலர் சந்திரனே துள்ளிவருவாயே—நீ-நாம்
கிள்ளிமலர் எடுத்து விளையாட வருவாயே.

7. வில்வளைந்த சந்திரனே விரும்பிவருவாயே—நீ-நாம்
வேகமாக ஓடி விளையாட வருவாயே.

8. பிறைவளரும் சந்திரனே விரைவில் வருவாயே—நீ-நாம்
பறவையைப்போல் சிறகை விரித்தாட வருவாயே.

9. அண்டையில் வா சந்திரனே நண்டு நடை நடப்போம்-நாம்
நொண்டி நொண்டி அடித்து விளையாட வருவாயே.

10. கடல் திரையில் ஒளிந்து விளையாட வருவாயே—விளை-நாம்
உடல் வளைத்து ஓடி விளையாட வருவாயே.

11. மேகத்தையேமெத்தையெனப்போட்டுறங்குஞ்சந்திரா-நீ உன்
மேகமழை பெய்கையிலே தேகம் தேய்த்துக்கொள்வோம்.

12. தங்கநிறச் சந்திரனே தாவிவருவாயே—நீ
எங்களோடு என்றும் விளையாட வருவாயே.

குறிப்பு:—பாட்டிற் கிசைந்தாற்போல் அபிநயம் செய்யவும்.

8. மாணவர்கள் தோட்டவேலை செய்தல்.

'பாலகனே புத்திகேள் மகனே' }
'மாதவனே மதனாகரனே' } என்ற மெட்டு

பாட்டு

தலைவன்

மாணவரே—நல்லன் பானவரே—என்பின்
வாருங்களே ஒன்றாய்ச் சேருங்களே.

பிள்ளைகள்

தோட்டத்தின் வேலையில் நாம் நாட்டம் கொள்வோமே—நாளும்
கூட்டமாய்ச் சேர்ந்து நாமும் கூடிப்போவோமே—அங்கே
நாடிப்போவோமே—வேலை
ஓடிச்செய்வோமே—உணவைத்
தேடிக்கொள்வோமே—எந்தன்

தலைவன்

1. ஏர்க் கலப்பை தூக்கி ஏகிடுவோம்—காட்டில்
ஏர் உழுது புல்லின் வேரெடுப்போம்—எந்தன்
—மாணவரே

பிள்ளைகள் (தோட்டத்தின்)
தலைவன்

2. வீசிக் கையைவிட்டு விதைவிதைப்போம்—அது
விளையுமுன்னே நாமே களையெடுப்போம்—எந்தன்
—மாணவரே

பிள்ளைகள் (தோட்டத்தின்)
தலைவன்

3. நாற்றுகளை வாரும் நாமெடுப்போம்—அதைச்
சேற்றினிலே வைத்துச் சேர்த்தணைப்போம்—எந்தன்
—மாணவரே

பிள்ளைகள் (தோட்டத்தின்)
தலைவன்

4. ஏற்றத்திலே தண்ணீர் இழுத்திடுவோம்—நாமே
இறைத்திடுவோம்—எங்கும்—நிறைத்திடுவோம்—எந்தன்
—மாணவரே

பிள்ளைகள் (தோட்டத்தின்).

தலைவன்

5. கதிர்மணியே நன்ருய்—முதிர்ந்தனையே—காற்றில்
கலைந்தசைந்தே—கதிர்—அலைந்தாடுதே—எந்தன்
—மாணவரே

பிள்ளைகள் (தோட்டத்தின்)

தலைவன்

6. புல்லறுப்போம் அதைப்—போரடிப்போம்—நாமே
நெல்லெடுப்போம்—நெஞ்சம்—நேர்படுத்துவோம்—எந்தன்
—மாணவரே

யாவரும் சேர்ந்து பாடிமுடிக்கவும்.

குறிப்பு:—தலைவன் அபிநயத்துடன் முதல் இசையைப் பாடியவுடன், அதன்படி மற்ற பிள்ளைகள் அபிநயம் நடித்துக் கொண்டே கவியின் பின்மகுடத்தைப் பாடவேண்டும்.

9. தலைவனைத்தொடர் (Follow the Leader)

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். அந்தரகாந்தாரம். சுத்தமத்யமம். பஞ்சமம். சுத்ததைவதம். கைசிகி நிஷாதம்.

டேமா பாட்டின் மெட்டு.

திஸ்ரநடை] பாட்டு [ஏக தாளம்

; கக ம்கம. பாபபபத. நிதபமகம. பதப மகா |.
; குளத் தோ-ரம் கூடிவரும்-. குமிழ்ந்து நீ-ரை. ஆ-டி வரும்
; கமபத. பதபமகம. பதபமபம. காரிஸாஸ. ரீ; கா. மாகஸாஸ |
; குவா-க்கு. வா-க்கென-வே. கூவும் குள்-ள வாத்துக்கோழி.யா;-
மே-அந்த

ரிகமரிகம. ரிகமகாரி- ஸா ; ; . ஸா ; ; ||
வா-த்து நடை-. போல் நடக்க. லா ; ; மே ; ; 1

(மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்.)

மந்தமுள்ள மிருகமதே. மதிக்கையில் ஓர் மலையுமதே
துதிக்கையும்லொன் றிருக்கும் தூண்கள்போலக்காலிருக்குமாமே
யானை நடையைப் போல நாம் நடக்கலாமே. 2

தண்ணீரில் நீந்திவரும் தரையைக்கண்டால் தாண்டிவரும்
தத்தியே நடந்து போகும் தவளையையே பார்த்திருக்கலாமே
அந்தத் தவளை நடைபோல் நடக்கலாமே. 3

கருப்பான உருவமது கானகத்தின் மிருகமது
கறையானைச் சாப்பிடுமே. கரடியென்றும் கூப்பிடுவாராமே
அந்தக் கரடி நடைபோல் நடக்கலாமே. 4

கூச்சலைக் கேட்டவுடன் கூசாமலே ஓடிடுமாம்
குறுகியே பதுங்கி முயல் குதித்தெழுந்து போகும் பார்க்கலாமே
முயல் குதிக்கும் நடை போல் நடக்கலாமே. 5

தனவான்கள் திருமணத்தில் தகுதியான ஜோடிவரும்
தாளத்தை நொடிக்கையிலே மேளத்தையே அடிக்கப்பார்க்கலாமே
அந்த மேளத்தடி போல் அடிக்கலாமே. 6

10. வட்டமாய் விளையாடல்.

ஸ்வரம்

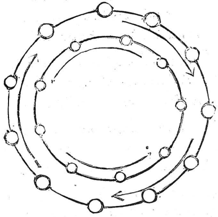
ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். சாதாரண காந்தாரம். சுத்தமத்ய மம். பஞ்சமம். சுத்ததைவதம். கைசிகிநிஷாதம்.

கும்மி மெட்டு

திஸ்ரநடை] பாட்டு [ஆதி தாளம்

பஸ்நி. தபத. மபம. கரிஸ
1. பாலர்க. ளேவரு-வீர் விளை. யாடவே.
ரி ம க. ம க ரி. ஸ ரி க. ரீ,
*
பாங்காயி. டப்பக்கமாய் ஓட. வே,

ரி க ம. ப ப த. ம ப ம. க ரி. ஸ
பாசமுள்ள வெளி. வட்டத்தின். தோழர்கள்
ரி ம க. ம க ரி. ஸ ஸ ஸ ஸா,
பார்*த்துப்ப. ரவசமாகிட. வே,



(மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்).

2. வேடிக்கையாக வெளிவட்டத் தோழரே!
பாடிக்கைகோர்த்துப் பரவசமாய்
ஓடிடுவோம் வலப்பக்கமாக விளை
யாடிடுவோம் நல்ல தோழர்களே!

3. இருவட்டத் தோழரும் திருவட்டம் போலவே
இடப் பக்கம் வலப்பக்கமாகச் சுற்றி
இந்தநேரம் வெகு சந்தோஷமாயோடி
இன்பமுடன் விளையாடிடுவோம்.

* அந்தரகாந்தாரம்.

குறிப்பு:—பிள்ளைகளைக் கைகளைக்கோர்த்துக்கொண்டு இரண்டு வட்டங்களாய் நிற்கச் செய்யவேண்டும். ஒரு வட்டத்தை உள்ளும்,

ஒரு வட்டத்தை வெளியிலும் நிறுத்தவேண்டும். உள் வட்டம் முதல் அடியைப் பாடிக்கொண்டு இடப்பக்கமாய்ச் சுற்றி ஓடி நிற்க வேண்டும். இரண்டாவது அடியை வெளிவட்டம் பாடிக்கொண்டு வலப்பக்கமாய்ச் சுற்றி ஓடி நிற்கவேண்டும். மூன்றாவது அடியை இருவட்டங்களும் பாடிக்கொண்டு உள்வட்டம் இடப்பக்கமாகவும், வெளிவட்டம் வலப்பக்கமாகவும் சுற்றி ஓடவேண்டும்.

11. இருவர், மூவர் விளையாட்டு.

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். ஸாதாரண காந்தாரம். சுத்த மத்யமம். பஞ்சமம். சதுச்ருதி தைவதம். கைசிகிநிஷாதம்.

சதுரச்ரநடை] பல்லவி [ஆதி தாளம்

ஸரி நி தநி ஸரிஸரி | ரிகபம கரி | ஸா ஸரிஸரி ||
வரு வீ - ரே வட்டம்சுற்றி | ஓ - - - டிடு | வோம் நா - மே ||
ஸரி நி தநி ஸரிஸரி | ரிகபம கரி | ஸா ஸரிஸரி ||
வரி சை - க ளைக்கேவிளை | யா - - - டிடு | வோம் கூ - டி - ||

அனுபல்லவி

, ரிரீ ; மமா பபப்ப | மமபம | கரி ஸ ஸ ரி ||
1. , இரு , வரி ருவராக | சிறுவரே | சேர்ந்திடு வோ-ம் ||
—வருவீரே

(மற்ற அடிகளை மேற்கண்ட அனுபல்லவிபோல் பாடவும்.)

2. மூவர் மூவராக முன்னேடிச் சேர்ந்திடுவோம்-வருவீரே
3. நால்வர்நால்வராக நலமுடன்சேர்ந்திடுவோம்-வருவீரே
4. ஐவர் ஐவராக அன்புடன் சேர்ந்திடுவோம்—வருவீரே

குறிப்பு:—பல்லவியைப் பாடிக்கொண்டும் பிள்ளைகள் கையைக் கோர்த்துக்கொண்டும் வட்டமாய்ச் சுற்றி ஓடவேண்டும். முதல்

அடிபாடி முடித்தவுடன் பிள்ளைகள் இருவர் இருவராகச் சேர்ந்து நின்றுகொள்ளவேண்டும். தனியாக நிற்பவனை வெளியே நிறுத்தி விடவேண்டும். மறுபடியும் பிள்ளைகள் பாடிக்கொண்டு சுற்றி ஓடவும். இரண்டாவது அடி பாடி முடிந்தவுடன் பிள்ளைகள் ஓடிப்போய் மூவர் மூவராகச் சேர்ந்து நின்றுகொள்ளவேண்டும். இப்படியே பிள்ளைகள் குறையும் வரையில் இருவர், மூவர், நால்வர், ஐவராகப் பாட்டிற்கு இசைந்தாற்போல் சேர்ந்து கொள்ள வேண்டும்.

12. குதித்து விளையாடுதல்.

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம்.ஸாதாரண காந்தாரம். சுத்த மத்யமம். பஞ்சமம். சுத்த தைவதம்.

கணவரே தெய்வம் என்ற சதி அகல்யா மெட்டு.

சதுரச்ரஜாதி] பல்லவி [ஆதி தாளம்

, ஸா ஸ. ஸ ஸ ஸ ரி. பா, ம. ப ம க ரி |
, தேகப். பயிற்சி- . யே, என். பா - லா - |

ஸ. ஸா ரி. க ம ரி க | ஸா, ஸ. பதபா ||
தேடி. வா - யெங் - | நாளும். சீ - லா ||

சரணம்

, பா ப. ம ப ம பா. மா ம. க ம க ம |
1. , வந்து. கூ - டும் - வட்டம். போ - டும் - |
கா ரி. ஸ ரி ரி ப | , கா ரி.. ரீ ; ||
வளைந்து. ஓ - டு ம் - | , பால. ரே; ||

(மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்.)

2. இடுப்பில் கைவை இடது புறமாய்
இசைந்து குதித்தே ஆடுவோம்—தேகப்

3. வளைத்துக் கையை வைத்துத் தோளில்
வலது புறமாய்க் குதிப்போமே—தேகப்

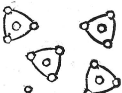
4. கையைக் கோர்ப்போம் கவனஞ்சேர்ப்போம்
காலைமுன்னால் வீசுவோம்—தேகப்

5. கையைக் கோர்ப்போம் கவனஞ் சேர்ப்போம்
காலைப் பின்னால் வீசுவோம்—தேகப்

குறிப்பு:—பல்லவியைப் பாடிக்கொண்டு பிள்ளைகள் **லெப்ட், ரைட்** மார்ச் செய்து வட்டமாய் வந்து நிற்கவேண்டும். மற்ற அடிகளைப் பாட்டிற்கண்ட பிரகாரம் கைகளை வைத்து விளையாடவும்.

* அந்தர காந்தரம்.

13. அணில் விளையாட்டு.



ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். அந்தரகாந்தாரம். சுத்தமத்யமம்.
பஞ்சமம். சதுச்ருதி தைவதம். கைசிகிநிஷாதம்.

ஹக்யே பியாரே உமத்துவாலே லே கோசலா—என்ற மெட்டு.

சதுரச்ர நடை] பல்லவி [ஆதி தாளம்

ஸரிஸரீ. ரிமக. ரீ ; . ; கஸ | ஸரி ஸரீ ரிமக | ரீ; . ; ஸா||
வா - - - அணி - . லே ; . ; நீ- | போ - - - அணி- | லே ; . ; உன் ||

ரி ம ம ம. ம ம ம க. ரி க க க ம. க ரி ஸ ஸ |
பா - டுவரும் முன்ஒரு. கூடும்தரும் எனவே |
ஸ ரி ஸ ரீ. ரி ம க | ரீ. ; . ; ஸ ஸ ||
பா - ர்த்தே - ஓ - டி | வா ; . ; கூடி ||

சரணம்

தததநி. தபமம. பததநி. தபபா | தததநி. தபமம |
1. ஒளிந்திட. வும்-புதர். அடர்ந்திடும். கா-டு | ஒருநல்ல.
பாதா பதநீ த ப பா||
மரத்தைநீ | உனக் கென நா-டு||
பஸ்ஸ்ஸ். நிதபம. பாதா பதநி. தபபா | ஸபபப. பபதப |
ஓ-டியே.குதித்தே-உனக்கி-டந்தே-டு |பா-டியேமுடித்தோ-ம் |
மமபம. கரிஸா||
பறந்து நீ. ஓ-டு||—வா அணிலே

(**மற்ற சரணங்களை ஷை ஸ்வரத்தைப்போல் பாடவும்**).

2. மரக்கிளை தனிலே மனையுனக் கணிலே
மரம்விட்டு மரம்விட்டு மாறியே வருவாய்
மாங்கனி பெறுவாய் மகிழ்வுடன் தருவாய்
மறைவினில் பதுங்கி நீ விரைவினில் போ போ —**வா**

3. ஒளியவும் உனக்கொரு கூடொன்று மிலேயே
ஒரு நல்ல கூட்டையே உனக் கெனக் கொடுப்பேன்
ஓய்ந்து நீ பார்ப்பாய் ஒதுங்கியே நிற்பாய்
பதுங்கியே குதித்தே பாய்ந்து நீ போ போ. —வா

* ஸாதாரண காந்தாரம்.

குறிப்பு:—பிள்ளைகளை (நானுவித விளையாட்டில்) 31-வது விளையாட்டுப் பிரகாரம் நிற்க வைக்கவும். மரமாக நிற்கும் பிள்ளைகள் கவிகளைப் பாடி, அணில்களை மாற்றிக் கொடுக்கவும். பாடும்போது சுற்றிக்கொண்டு பாடவும்; அணில்கள் மாறும்போது நின்று கொண்டு பாடவும்.

14. சுகாதாரப் பாடல்.

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதி ரிஷபம். ஸாதாரண காந்தாரம். சுத்த மத்யமம். பஞ்சமம்.

சதுரச்ர ஜாதி] பாட்டு [ரூபக தாளம்

	ஸா ரீ	ஸா ஸரி ரீபா ‖	கா ;	; ;	கா மா ‖
1.	சுத்த	மே நா — டி டு ‖	வோம் ;	; ;	ஐ யா ‖
	ரி ரி ரீ	ரீ ஸ ரி கா ரீ ‖	ஸா ;	; ;	ஸா ஸா ‖
	சுகமா	கவா—ழ்ந் திடு ‖	வோம் ;	; ;	அம்மா ‖

மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்.

2. அழுக்காடை வெளுத்துடுப்போம் ஐயா
அதிகாலை குளித்திடுவோம் அம்மா
3. வீட்டை வெள்ளை யடிப்போம் ஐயா
விஷப் பூச்சியை மடிப்போம் அம்மா
4. காற்றோட்டமாய்ப் படுப்போம் ஐயா
கணக்கற்ற நோய் தடுப்போம் அம்மா
5. கண்ணைக் குருடாக்குமே அம்மை
கால் கையை முடமாக்குமே அம்மா
6. அம்மை குத்திக் கொள்ளுவோம் ஐயா
நன்மை உண்டே சொல்லுவோம் அம்மா
7. விரைவாகப் பரவிச் செல்லும் பொல்லா
விஷபேதியைக் கொல்லுவோம் அம்மா
8. திக்கெங்கும் போய் வதைப்போம் ஐயா
கொக்கிநோய்ப் பூச்சிகளை அம்மா
9. தண்ணீரைக் காய்ச்சிடுவோம் ஐயா
வெந்நீரைக் குடித்திடுவோம் அம்மா
10. விளையாட்டு மைதானமே நோயை
விரட்டும் மெய்க்கானகமே தினம்.

15. பேட்மிண்டன்.

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். அந்தரகாந்தாரம். சுத்தமத்யமம். பஞ்சமம். சதுச்ருதி தைவதம்.

மாதவனே மதனுகரனே—என்ற மெட்டு.

பல்லவி

ஸரிரிஸ. ஸரிரிப | கா; காகரி | ஸரி ரிஸ ரீகரி | ஸா; ஸாஸா ||
* * * *
ஆ- - - . ட-லா | மே; விளை- | யா - - - டலா- | மே; கூடி ||

சரணங்கள்

பா, ப. பாபம | பா, ப. பாபம |
1. பே, ட்டு. மிண்டன்- | ஆ, ட்டம்

மபாம. பாதா | மா; . ; மா |
விளை- | யா-டச். சேரு | வீர் ; . ; பூந் |

கா, ப. மககரி. | கா, ம. கரிரிஸ |
தோ,ட்டத். தி - லே - | கோ,ர்ட்டுக்.கு - நீ - ர் |

ஸரீஸ. ரீகா | ஸா ; . ; ஸ ஸ |
கூ - டி - வரு | வீர் ; . ; விளை |

ஸரீஸ. ரீகா | ஸா ; . ; ஸஸ |
யா - டி. ஆறு | வீர் ; . ; இதை

ஸரீஸ. ரீகா | ஸா ; . ; ஸஸ
ஓ - டிக். கூறு | வீர்; . ; சுகம் |

ஸரீஸ. ரீகா | ஸா ; . ; ஸஸ ||
தே-டித். தேறு | வீர்; . ; தினம் || (ஆட)

(மற்ற சரணங்களை மேல் கண்ட ஸ்வரம் போல் பாடவும்.)

2. நீ...த்தை நாம் எண்பதடியாகக் குறிப்போம்-கோர்ட்டை
நாற்பதடியாய் அகலம் ஏற்படுத்துவோம் - ஆறடி
நேர்ப்படுத்துவோம் - நெட்டைச்
சீர்ப்படுத்துவோம் - உயரம்
பார்த்துக்கட்டுவோம் - கட்டி (ஆட)

3. ஐவ ரைவராக நின்று ஆட வேண்டுமே - என்றும்
வெய்யில் ஓயும் நேரம் விளையாட வேண்டுமே - கூடும்
ப்ரன்டில் இரண்டுமே - பின்னும்
பேக்கில் இரண்டுமே - இன்னும்
சென்டர் ஒன்றுமே - நின்று (ஆட)

4. தடுத்து ஜோராய் அடித்து ஸ்கோரை
எடுக்கப் பார்ப்போமே - தம்பி
தந்திரமாய் ப்ளோட் அடிகள் அடித்துப்
பார்ப்போமே - கட்டிங்
கொடுத்துப் பார்ப்போமே - நாமே
முடிக்கப் பார்ப்போமே - கேளைக்
கெலிக்கப் பார்ப்போமே - இன்று (ஆட)

குறிப்பு:—மாணவர்கள் பள்ளிக்கூட தினம், சுகாதார* வாரக் கொண்டாட்டம் முதலிய விசேஷித்த நாட்களில் இதைப் பாடலாம்.

* சுத்தகார்தாரம்.

16. வாலி பால்.

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். சாதாரண காந்தாரம். சுத்த மத்யமம். பஞ்சமம்.

கட்டபொம்மு—மெட்டு.

சதுரச்ரஜாதி] பாட்டு [ருபகதாளம்

ஸ ஸா ஸா | ரிமமபபா | மா ப ம க ரி | ஸரிமகரிஸ |
1. அடிகள் அ று-ப-து | நீள—மே— | நே — — — — — — ர்
ரீ மா மா | ம ப ம, பா ஸ |
நீளமேநே — — — —ர் |

ஸஸரீகரி | ஸாரீகரி | ஸாஸாஸா | ஸாரீமக |
அகலம்அ-டிகளாம் | முப்பதாம் | பார்*கோர்ட்டின்— |
ஸஸரீகரி | ஸாரீகரி | ஸாஸாஸா | ஸா ; ; ||
அகலம்அ-டிகளாம் | முப்பதாம் | பார் ; ; ||

மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்.

2. நெட்டை இழுத்து நாம் கட்டிடுவோம்—கட்டிடுவோம்
எட்டடியாக உயர்த்திடுவோம்—நெட்டை
எட்டடியாக உயர்த்திடுவோம்.

3. ஒன்பதொன்பது பேராக நிற்போம்—ஆக நிற்போம்
இன்பமுடன் விளையாடிப் பார்ப்போம்—வெகு
இன்பமுடன் விளையாடிப் பார்ப்போம்.

4. வாலிபால் நாம் விளையாடலாமே—ஆடலாமே
வாரும் ஸெர்வீசைத் தொடங்கலாமே—சேர்ந்து
வாரும் ஸெர்வீசைத் தொடங்கலாமே.

5. கட்டர் லிவ்ட்டர் ஒன்றாய் நெட்டினோம்-நெட்டினோ
கட்டிங் அடிப்போமே லிவ்ட்டிங் ஆனால்—நின்று [ரம்
கட்டிங் அடிப்போமே லிவ்ட்டிங் ஆனல்

6. கட்டிங் அடிக்கையில் காத்திருந்து—காத்திருந்து
ஷூட்டிங் கொடுப்பாயே பார்த்திருந்து—நேராய்
ஷூட்டிங்கொடுப்பாயே பார்த்திருந்து.

7. பதினைந்து ஸ்கோரையும் பார்த்தெடுத்தால்-பார்த்தெடு
பந்தயம் நாமே ஜெயித்திடலாம்—அந்தப் [த்தால்
பந்தயம் நாமே ஜெயித்திடலாம்.

குறிப்பு:—மாணவர்கள், பள்ளிக்கூடத்தினம், சுகாதாரவாரக் கொண்டாட்டம் முதலிய விசேஷித்த நாட்களில் இதைப் பாடலாம்.

* அந்தரகாந்தாரம்.

17. கால்பந்து விளையாட்டு.

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். ஸாதாரணகாந்தாரம். சுத்தமத்யமம். பஞ்சமம். காகலிநிஷாதம்.

கந்தா காருண்யனே—என்ற மெட்டு

சதுரச்ரஜாதி] பல்லவி [ஆதிதாளம்

1. ; ; ஸா ரீ. | காஸா.ரீகா | ஸா; ரீ ஸா | ரீ ; ஸரிரிம |
; ; எந்தன். | தோ.ழர்க | ளே; வந்து | சே;ருங்-க- |

2. கா; ஸாரீ. | கா ஸா.ரீகா | ஸா;ரீஸா | ரீ; ஸரிரிப||கா |
ளே;எந்தன் | -தோ.ழர்க| ளே;வந்து| சே; ருங்-க-||ளே|

மிச்ரநடை] அனுபல்லவி [சாப்புதாளம்

பா ப பா பா. | ம ப ம க ரி ஸ ரி | ரீ ப கா ஸ ரி |
1. இந்த நேரம். | கூ-டுவோ-ம் கா-ல் | பந்து தைத்தே- |
ரி க ரி ஸா ; ||
ஆ - டு வோம் ; (எந்தன்)

(மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்.)

2. பதினொரு வராய்க் கூடுவோம்—ஒரு
பக்கமாய் விளையாடுவோம். (எந்தன்)

3. இருவர் பேக் கென்றும் மூவர் ஆவ்பென்றும்,
ஒருவர் கோலுக்கு நிறுத்துவோம் (எந்தன்)

4. சென்டர் பார்வேர்டு செம்மையாக
சைடில் விங்கும் நிறுத்துவோம் (எந்தன்)

5. அவுட் அட்டேக் ஹேஸ் அறியவே—ஒரு
அம்பையர் ஏற்படுத்துவோம் (எந்தன்)

6. கைதொடாமல் அடிக்கலாம்—பால்
மெய்யில் எங்கும் தடுக்கலாம் (எந்தன்)

7. பெனல்ட்டி இடத்தில் பிசகினல்—பெ
னல்ட்டிக்கே இடமாகுமே (எந்தன்)

8. பேக்கை மீறி நின்றிடாதே
பார்க்கையில் ஆவ்ப்சைடதே (எந்தன்)

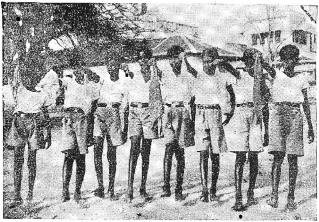
9. ஆனந்தம் பார் ஆனந்தம்—விளை
யாடினல் பேரானந்தம் (எந்தன்)

குறிப்பு—மாணவர்கள் பள்ளிக்கூட தினம், சுகாதார வாரக் கொண்டாட்டம் முதலிய விசேஷித்த நாட்களில் இதைப் பாடலாம்.

அத்தியாயம் 9

கும்மி, கோலாட்டம்

பள்ளிக்கூடங்களிற் பயின்று வரும் சிறுவர், சிறுமிகள் சலபமாய்க் கற்றுக்கொண்டு சோம்பலின்றிச் சுறுசுறுப்பாய் விளையாடும் விளையாட்டுகளில் கும்மியும் கோலாட்டமும் மிகச் சிறந்தவையாகும். நம்மிற் பெரும்பாலர் இவ்விளை



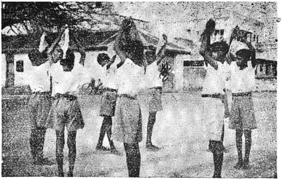
ஒயில் கும்மி

யாட்டு பெண்பிள்ளைகளுக்கு மட்டுமே எனக்கருதி ஆண் பிள்ளைகளுக்குக் கற்பிக்காமல் விட்டு விடுகின்றனர். கும்மி, கோலாட்டத்தில் உண்டாகும் நன்மைகளைச் சற்று கவனிப்போம்.

1. கும்மியடிப்பதிலும் கோல் அடிப்பதிலும் கண்ணோட்டமாய் இருக்கையில் களைப்பைச் சிறிதேனும் அறிய மாட்டார்கள்.

2. குதித்து, குனிந்து, நிமிர்ந்து, வளைந்து ஓடி ஆடுவதால் பிள்ளைகளுக்குத் தகுந்த தேகப்பயிற்சி, தேக வளர்ச்சி தேக பலம் உண்டாகின்றன.

3. ஒரு பிள்ளை நடிப்பதைப்போல் மற்ற பிள்ளைகளும் நடிக்கவேண்டுமாகையால் பிள்ளைகள் கும்மி, கோல் ஆடும் போது ஒழுங்கு, ஒரு மனம், சாந்தகுணம், கவனம் இவற்றை எளிதில் கற்றுக்கொள்ளுகிறார்கள்.



ஒயில் கும்மி

4. விளையாட்டுக்கு ஏற்றாற்போல இனிமையான பாடல்கள் இசைத்துப்பாடி ஆடுவதாலும், பாட்டுக்கு இசைந்தாற்போல் கும்மி கோல் அடித்து, கால் எடுத்து வைத்து ஆடுவதாலும் இளமையில் சங்கீத ஞானத்தையும் தாளத் தேர்ச்சியையும் பெறுகிறார்கள்.

5. பிள்ளைகள் சேர்ந்து விளையாடும்போது ஒரு பிள்ளை தவறி நடித்தால், தான் செய்வது பிசகு என்றுணர்ந்து கூடும் வரையில் தன்னை நேர்படுத்தி விளையாடு

கிறது. அதனால் பிள்ளைகள் இளம்பிராயத்தில் தன்னைத் தானே உணர்ந்துகொள்ளும் சக்தியும் தன்னைத்தானே சீர் படுத்திக்கொள்ளும் புத்தியும் கற்றுக்கொள்ளுகிறார்கள்.

6. விளையாட்டுக்கருவிகள் ஒன்றும் அவசியமில்லை.

கோலாட்டம்

இக்கலையை ஆசிரியர்கள் ஆதரித்து ஒவ்வொரு பாட சாலையிலும் தங்களுக்குத் தெரியாவிடினும் தெரிந்தவரைக் கேட்டுத் தெரிந்து இயன்ற அளவில் பயின்று வைத்தால் அறிவுத் தேர்ச்சியிலும் தேகப்பயிற்சியிலும், குணவளர்ச் சியிலும் நம் சிறுவர்கள் சிறந்தோங்கி வளருவார்கள் என்ப தில் சிறிதேனும் சந்தேகமில்லை.

கும்மி கோலாட்டம்

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதி ரிஷபம். அந்தரகாந்தாரம். மத்யமம். பஞ்சமம். சதுச்ருதிதைவதம்.

சூழ்ந்து சர்க்கா சுற்றுவோம் என்ற மெட்டு

சதுரச்ரஜாதி] பாட்டு [ஆதி தாளம்

கா , ரி ஸ ரி ஸா ஸா ; தா தா |
1. ஆ , டி டு வோம் கோல்; கு ம் மி |
ப பா த ப ம ம ம | க ம க ப ம க ரீ ||
அடித்துப் பா டி டு, | வோ - - - - - - - ம் ||
தா , ப. மா ம ப. தா , ப மா ம ப |
ஆ , டி டு வோ - ம் கூ , டி டு வோ-ம் |
கா கா. கா ரி க | மா மா. மா ; ||
ஆ ன ந் த மே- | பார் பார் பார் ; ||

மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம்போல் பாடவும்.

2. காலையில் எழுந்து நாமே—காலையில் குளித்திடுவோம்
மாலைநேரம் சோலையோரம் மகிழ்ந்தே
ஆடுவோம். —வா வா வா.

3. அல்லி மலரெடுப்போம் நாமே—முல்லை மலரெடுப்போம்
மல்லிமலரைக் கிள்ளி எடுத்துத் துள்ளி
ஆடுவோம். —வா வா வா.

4. ஏர் உழுவார்கள்-நாளை—ஏரிக்கரை யோரம்
ஏற்றம் இறைக்கும்-ஏணியில்—நாம் ஏறிப்
பார்ப்போம். —வா வா வா.

5. வாழைத்தோப்பிற்கு-வருவாய்-நாளை தினம் போவோம்
காளை மாடுகள் காலை வேளையில், களித்தே
ஓடும். —பார் பார் பார்.

6. வாகை மரத்தின்கீழ்—நல்ல-தோகைமயிலைப் பார்
வால் விரித்து வானைப் பார்த்து
வாகாய் ஆடும். —பார் பார் பார்.

7. கோழி கொக்கரித்தே கூவ—நாழிகை பொறுத்தே
சேவலோடி ஆவலாகச் சேர்ந்தே
ஆடும். —பார் பார் பார்.

8. கண்ணின் கருமணிகள்-சேர்ந்து-காகம் கரையுதே பார்
தாகத்தாலே தேகம்வாடி வேகமாய்
ஓடுதே. —பார் பார் பார்.

9. நல்ல பாலகரே-நாமே-நல்லதைச் செய்வோம்
நல்லகல்வி நாம் படித்தே, நலமாய்
வாழ்வோம். —கேள் கேள் கேள்.

10. தேகசுகமே நாம் தினமும் தேடி வாழ்ந்திடுவோம்
தேகப் பயிற்சி தேடப்பலத்தில் தேர்ந்து
வாழ்வோம். —கேள் கேள். கேள்.

கும்மி கோலாட்டம்.

ஸ்வரம்

ஷட்ஜம். சதுச்ருதிரிஷபம். அந்தர காந்தாரம். சுத்தமத்யமம். பஞ்சமம். சதுச்ருதிதைவதம். காகலிநிஷாதம்.

காந்திரிஷி என்ற மெட்டு

சதுரச்ரஜாதி] பல்லவி [ஆதிதாளம்.

தா, ஸா, ரீ. கா;காகரி | ஸரிரிஸ. ஸகரி | ரிஸஸநி. த நி நிப||
கோல்,எ,டுத்,து;விளை- | யா.....டி...டு... | வோ-ம்ஆடித்து-||

அநுபல்லவி

; மா, ம மா. மா; மா ம ப | கமகரி. ஸாஸரி | கா; கபமப ||
; கோல், எடுத்.து; கல-ர் | நூ...ல் பிடி - | த்து;க-ட்டி- ||

கமகரி.ஸாஸரி.கா;காகரி | ஸரிரிஸ.ஸககரி | ரிஸஸநி.தநி நி ப||
கா.ல்- எடு.த்து;வைத்து | கோ.ல்.கொடுத் | தாடு.வோமே ||

தீச்ர நடை சரணங்கள்

; க. ககக. ரிகரி. ஸாஸ | ஸஸஸ. ஸஸநி | தநிநிஸதா ||
1. ; வ. ரிசையாய். நின்-றநாமே | வணக்கத்தையே- | செய் திடுவோம் ||

; க. ககக ரிகப. கரிஸ | ஸாஸ ஸாநி | தநிநி ஸதா ||
; வர்னமிட்ட.கோ-லெடு-த்து | வட்டமாகநின்-றிடுவோம்||

; நி. ஸகம. பா பா பா | ம ப ப ப ப ம | க ம ம ப கா ||
; வா.சனைவீ.சும்பூங்கா | வனத்திலேநா-ம் | கூ-டிடுவோம்.

; க. கக. ரிகப. க ரி ஸ | ஸாஸ. ஸஸநி | த நி நி. ஸதா ||
; ஈசனைப்.போ-ற்றிநா-மே | இன்ப-முடன் | ஆ-டி-டுவோம்||

(மற்ற சரணங்களை மேல்கண்ட ஸ்வரம் போல் பாடவும்)

2. பாரத நாட்டினிலே பசுநிறைந்து பால்தரவும்
வீரராய் வாழ்ந்து நாமே தீரரெனப் பேர்பெறவும்
சுரந்தோடும் நீர்ச்சுனையும் சுவைதருஞ் செங்கதிர் தினையும்
சிறந்தே சிறப்புறவே சிறுவர் மனங்களிப்புறவே—கோல்.

3. அன்னை பிதாவும் நம்மை அருமையாக வளர்த்தனரே
அன்னந்தனம் அளித்துஆடை அணிந்தழகு பார்த்தனரே
அன்பான ஆசிரியர் அனுதினம் ஆதரித்தனரே
அன்னவர் வாழ்ந்திடவே ஆடிடுவோம்பாலர்களே-கோல்.

4. தேகப் பயிற்சியிலே தேகசுகம் பெற்றிடுவோம்
தேஜஸ் பொருந்தி நாமே தேகபலம் பெற்றிடுவோம்
திறமையாய் வாழ்ந்து நாமே தேசத்திற்கே சேவைசெய்வோம்
தேசத்தின் பக்தியையே தேடி விளையாடிடுவோம்—கோல்.

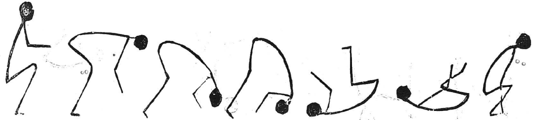
* பிரதிமத்யமம்.

அத்தியாயம் 10

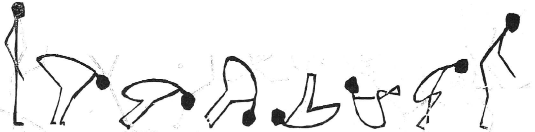
குட்டிக்கரணம். (Tumbling)

முற்காலத்தில் நமது தேசத்திலும் பிற தேசங்களிலும் சரீர வளர்ச்சிக் குதவியான அநேக விளையாட்டுகளும், தேகாப்பியாச முறைகளும் கையாளப்பட்டு வந்ததால் அக்காலத்தில் மானிடர் திட சரீரமுள்ளவர்களாகவும், தேகாரோக்கிய முள்ளவர்களாகவும், பல கஷ்டங்களையும் சகிக்கக்கூடியவர்களாயுமிருந்தார்கள் என்பது யாவரும் ஒப்புக்கொள்ள வேண்டிய ஒரு விஷயம். அக்காலத்தில் மிகவும் விசேஷமாகக் கருதப்பட்ட தேகாப்பியாச முறைகளுள் குட்டிக்கரணமும் ஒன்றாகும். ஆனால் சில காலங்களாக இம்முறைப் பயிற்சியானது கைவிடப்பட்டதைக் குறித்துத் தற்காலத்தில் தேகப்பயிற்சி முறைகளில் ஈடுபட்டுவரும் பிரமுகர்கள் வருந்துவதுமல்லாமல் அம்முறையின் பல்வேறு நன்மைகளை எடுத்துக்காட்டி, கூடிய சீக்கிரத்தில் பரவச் செய்ய வேண்டுமென்ற அவாவுடன் உழைத்து வருவது யாவரும் கவனிக்கத் தக்கது. இத்தகைய சிறந்த நோக்கத்தைக் கொண்டே இம்முறையைக் கையாளுவதினால் தேகத்திற்குண்டாகும் பல நன்மைகளையும், சில அப்பியாசங்களையும் இங்கு குறிப்பிடுகிறேன்.

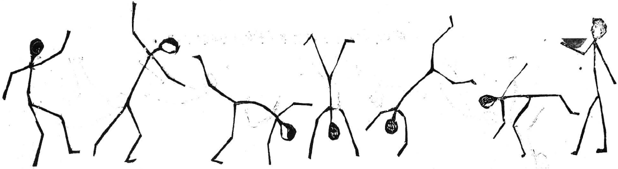
குட்டிக்கரண அப்பியாசங்கள் சிறுவர்களின் இயற்கை விளையாட்டுகளில் சிலவாகும். இவைகளைச் சிறுவர்கள் தாமாகவே அதிக விருப்பத்துடன் செய்து வருவதை நாம் கவனித்திருப்போம். குட்டிக்கரண அப்பியாசங்களுக்கு யாதொரு கருவியும் அவசியமில்லை. இவை சரீரத்தின் எல்லா அவயவங்களும் ஏககாலத்தில் போதுமான வளர்ச்சி பெறும்படி செய்கின்றன. எந்த அவயவமும் விபரீதமான



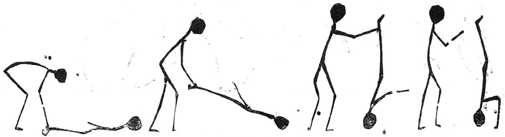
முன்னால் உருள்வது



கால்களைப் பிடித்துக் கொண்டு உருள்வது

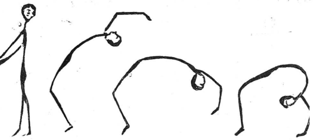


வண்டிச் சக்கரம்—Cart wheel



தலை கீழ் நிறுத்துவது

வளர்ச்சிபெற்றி சரீரத்தின் தோற்றத்தைக் கெடுப்பதுமில்லை. அங்கவீனத்தை உண்டுபண்ணுவதுமில்லை. வயதிற்குத் தகுந்தவாறும் தேக பலத்திற்குத் தகுந்தவாறும் அப்பியாசங்கள் ஒழுங்குபடுத்தப்பட்டு, சிரமமில்லாமல் நடத்தப்படலாம். தனித்த ஆள் போட்டிகளின் மூலமாயும், கூட்டுப் போட்டிகளின் மூலமாயும் மேலும் மேலும் விருத்தியடையவும் இடமுண்டு. குட்டிக்கரணங்கள் செய்யப்படும்பொழுது சரீரம் எப்பொழுதும் தரைக்குப் பக்கத்திலேயே இருக்க



முன்னும், பின்னும் குட்டிக் கரணம் போடுவது

வேண்டியிருப்பதால் எவ்வித அபாயமும் ஏற்படுவதற்கில்லை. மேலும் குட்டிக் கரண அப்பியாசங்கள் இதர அப்பியாசங்களுக்கு முன்னறிவாகவும் ஆபத்த அப்பியாசங்களாகவும் உதவுகின்றன. நாளுக்கு நாள் தைரியத்தையும், ஊக்கத்தையும், பலத்தையும் அதிகரிக்கச் செய்கின்றன.

குட்டிக்கரணத்தில் பழக்கமுள்ளவர்கள் தவறிக் கீழே விழுந்தால் சரீரத்தில் அடிபடாமல் கால்களையே முதலில் ஊன்றித் தப்பித்துக் கொள்வார்கள்.

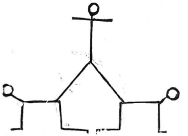
ஆகவே எவ்வயதினரும் யாதொரு செலவும், சிரமமும், அபாயமுமில்லாமல் விருப்பத்துடன் அனுசரிக்கக்கூடிய இம்முறையைக் கையாண்டு வந்தால் அதன் பல நன்மைகளையும் பெற்று வாழ்வோமென்பதற்கு ஐயமில்லை.

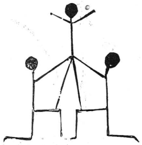
அத்தியாயம் 11

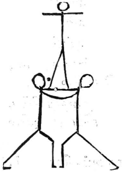
பிரமிட் பில்டிங் அப்பியாசங்கள்

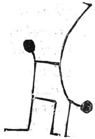
(Pyramid Building)

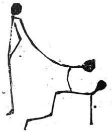
தற்காலத்துப் பிரபல்யமான தேகாப்பியாசங்களில் பிரமிட் பில்டிங்கும் ஒன்று. பிரமிட் அப்பியாசங்கள் (Pyramid Building) அநேக விஷயங்களில் நன்மைகொடுக்கக் கூடியவைகளாயிருக்கின்றன. அவ்வப்பியாசங்களில் மேலே


1


2

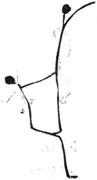

3


4

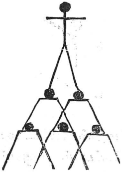

5

நிற்பவர்கள் தங்கள் கால் அடிகளை நிதானமாகவைத்து அக்கம் பக்கம் சாயாமல் ஏறி, நிற்கவேண்டிய நிலையில் நின்று,

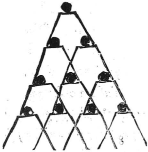
பின்பு நிதானமாய் இறங்குகிறபடியால் அவர்கள் மிக்க துணிவையும், தைரியத்தையும், ஒரே நிலையில் ஆடாமல் அசையாமல் நிற்கும் பயிற்சியையும் பெற்றுக்கொள்ளுகிறார்க



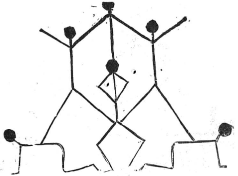
6



7



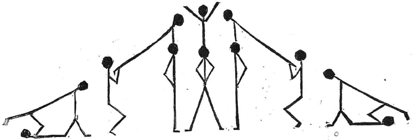
8



9

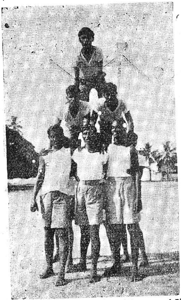
ளென்பதும், மேலே நிற்பவர்களைத் தாங்கி நிற்பவர்கள் சரீர பலத்தையும், தங்கள் தசைகளைக் கட்டுப்படுத்தும் சக்தியையும், ஒரு பொருளின் நிறையையும் அது அழுத்தும் திசை

யையும் கிரகிக்கக்கூடிய நுண்ணறிவையும் அடைகிறார்களென்பதும் நிச்சயம்.



10

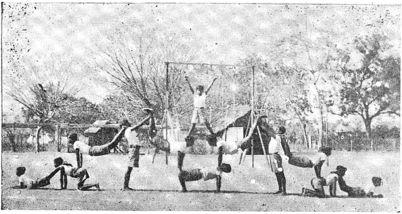
மேலும் பிரமிட் அப்பியாசங்கள் ஒவ்வொன்றிலும் அமைக்கப்படும் உருவம், பார்வைக்கு அழகானதாயும், அடுக்கடுக்கான வளைவுகளாயும், சாய்வான அல்லது படுக்கை வசமான அல்லது செங்குத்தான கோடுகளாலும் அமைந்து உறுதியானதாயுமிருக்க வேண்டும். மேலும் அவர்கள் நிலையில் நிற்பதும் அப்பியாசங்களுக்கு வருவதும், ஏறி இறங்குவதும் ஒரு கம்பீரமான தோற்றத்தைக் கொடுக்கக்கூடியதாயிருக்கவேண்டும். ஒவ்வொரு அப்பியாசத்திற்கும் தெரிந்தெடுக்கப்படுபவர்கள் ஆளுக்காள் பொருத்த முள்ள



11. நடைப் பிரமிட் (Pyramid)

வர்களாயும் கூடிய மட்டிலும் பார்வையான தோற்றத்தை யுடையவர்களாயுமிருப்பது உசிதமானது. இக்குறிப்புகளை நன்கு கவனித்து பிரமிட் பில்டிங் அப்பியாசங்களைச் செய்து வருவது உண்மையாகவே நல்ல பலனைக் கொடுக்கு மென்ப தற்குச் சந்தேகமில்லை.

படம் 3: இருவர், படத்தில் காட்டியபடி கைகளைப் பிடித்துக்கொண்டு உட்காரவேண்டும். ஒருவன் இவர்கள் கைகளின்மேல் ஏறி உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். மூவ ரும் மெதுவாக எழுந்து நிற்கவேண்டும்.



12

பாலம் (Bridge Pyramid)

படம் 5: நிற்பவன் முதலில் உட்காரவேண்டும். அவன் மேல் ஒருவன் கால்களைப் போட்டுக்கொண்டு மற்றவன்மேல் கைகளை ஊன்றி நிற்கவும். பிறகு உட்கார்ந்திருப்பவன்மெது வாக எழுந்து நிற்கவேண்டும்.

படம் 8: படத்தில் காட்டியபடி செய்ததும், "ஜே" என்றதும் எல்லோரும் கைகளை முன்னால் நீட்டி விழவேண்டும். ஒருவருக்கும் அடிபடாது.

படம் 11: படத்தில் காட்டியபடி செய்ததும், நடக்க வேண்டும்.

படம் 12: படத்தில் நிற்பவர்கள் இருவரும் ஆரம்பத்தில் உட்கார்ந்து முன்னால் இருப்பவரின் கால்களைப் பிடித்துக் கொள்ளவேண்டும். பிறகு இருவரும் ஒரே சமயத்தில் எழுந்து முன்னால் இருப்பவர் கால்களை மேலே தூக்கவேண்டும். தோள்மேல் கால்போட்டிருப்பவர்கள் படம் 5 போல் செய்யவும். மத்தியில் நிற்கும் சிறுவனை மெதுவாகத் தூக்கி அந்நிலையில் நிற்கவைக்கவும்.

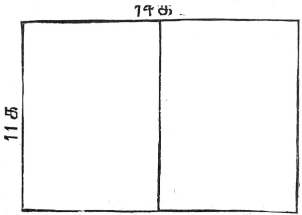
குறிப்பு:—இவைகளைத் தனித்தனி செட்டுகளாகச் செய்வதற்குப் பதிலாக, இரண்டுமூன்று செட்டுகளாகச் சேர்ந்து செய்தால் பார்வைக்கு அழகாக இருக்கும். ஒரு பெரிய செட்டை மத்தியிலும், மற்றும் இரு சிறிய செட்டுகளை இருபக்கங்களிலும் செய்விப்பது அழகாக இருக்கும்.

அத்தியாயம் 12.

1. மேஜர் விளையாட்டுகள். (Major Games)

இதில் மேஜர் விளையாட்டுகளுக்கான விதிகளில் (Rules) எலிமெண்டரி பாடசாலைகளுக்குத் தக்கபடி அவசியமானவைகள் மட்டும் எழுதப்பட்டிருக்கின்றன. இந்த விளையாட்டுகளுக்கு எல்லா விதிகளையும் தெளிவாகத் தெரிந்து கொள்ள விரும்புவோர் "Rules of Games and Sports by H. C. Buck" என்னும் புஸ்தகத்திலிருந்து தெரிந்து கொள்ளலாம்.

கிடைக்குமிடம்:—Y. M. C. A. Press, 5. Russel Street, Calcutta.



சடுகுடு

சடுகுடு. (Chedugudu)

கோர்ட்—Court.

நீண்ட சதுரம் நீளம் 14 கெஜம். அகலம் 11 கெஜம். படத்தில் காட்டியபடி சரியாக மத்தியில் ஒரு கோடு போட

வேண்டும். இந்தக் கோடு 'மார்ச் லயன்' (March-line) என்று சொல்லப்படும். இந்தக் கோடு ஆறு அங்குலத்திற்கு அதிகமில்லாமல் நன்றாகத் தெரியும்படி போட வேண்டும். விளையாடும் இடத்தில் கண்டிப்பாய் மணல் இருக்க வேண்டும்.

ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் ஒன்பது பேர்.

ஒரு கட்சியிலிருந்து ஒருவன் குடு—குடு—குடு என்று மூச்சுவிடாமல் சப்தம் செய்துகொண்டு எதிர்க் கட்சிக்காரர்களைத் துரத்தித் தொடவேண்டும். எதிர்க் கட்சிக்காரர்கள் இவனைப் பிடித்து, தங்கள் பக்கம் இருக்கும் பொழுதே மூச்சு விடும்படி செய்யவேண்டும்.

குடு-குடு-குடு என்று மூச்சு விடாமல் சொல்லிப்போகிறவனுக்கு 'ரைடர்' (Rider) என்று பெயர். அவனுக்கு எதிர்க் கட்சியிலுள்ளவர்களுக்கு 'ஆண்டி ரைடர்கள்' (AntiRiders) என்று பெயர்.

ஒவ்வொரு கட்சியிலுமிருந்து மாறி, மாறி ஒரு 'ரையிடரை' அனுப்ப வேண்டும்.

விதிகளும் பாயிண்டுகளும் (Rules and Points)

1. 'ரைடர்' சரியானபடி சப்தம் செய்து மூச்சு விடாமல் எதிர்க் கட்சிக்காரரில் ஒருவனைத் தொட்டுவிட்டு மத்திக் கோட்டைத் தொட்டு விட்டால் ரைடர் கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு.

2. ஆண்டி ரயிடர்கள் ரயிடரைத் தொட்ட பிறகு 'ரயிடர்' மார்ச் லயனைத் தொடுவதற்குள் மூச்சு விட்டுவிட்டால், அல்லது ரயிடரை மார்ச் லயனைத் தொட முடியாமல்

பிடித்துக்கொண்டால், ஆண்டி ரயிடர் கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு.

3. விளையாடும்பொழுது ஒருவன் கோர்ட்டுக்கு வெளியே போய்விட்டால் அப்படி வெளியே போனவனின் எதிர்க்கட்சிக்கு ஒருபாயிண்டு. ரயிடரைப்பிடித்து, போராடிக் கொண்டிருக்கும்பொழுது ஒருவன் வெளியே போய்விட்டால் அவனுக்கு எதிர்க்கட்சிக்காரர்களுக்கு ஒரு பாயிண்டு. ஆனால் போராடிக்கொண்டிருக்கும்பொழுது ஒருவனை வேண்டுமென்றே வெளியே தள்ளிவிட்டால் அப்படி தள்ளப்பட்டவன் கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு.

4. ஒரே சமயத்தில் ஒரு ரயிடருக்கு அதிகமாகப் புறப்பட்டு வந்துவிட்டால் அவர்களில் ஒருவனை எதிர்க் கட்சிக்காரர்கள் பிடித்து விட்டால், பிடித்த கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு.

5. 'ரயிடர்' எதிர்க் கட்சிக்காரர்களால் தூக்கப்பட்டால் (எந்தப் பக்கத்திலிருந்த போதிலும்) எதிர்க் கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு.

6. 'ரயிடர்' குடு-குடு-குடு என்று சொல்லிப் போகும் பொழுது தன் கட்சியிலிருப்பவர்கள் ஏதாவது எச்சரிக்கை கொடுத்தால் எதிர்க் கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு.

7. ரயிடரை ஆண்டி ரயிடர்கள் இடுப்புக்குக் கீழே தான் பிடித்துத் தூக்கவேண்டும் (கை கால்களைப் பிடிக்கலாம்). இடுப்புக்கு மேல் முரட்டுத்தனமாகப் பிடித்தால் ரைடர் கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு.

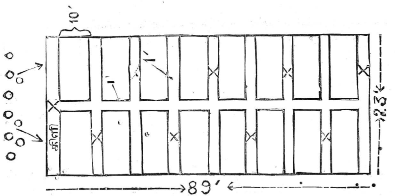
பாயிண்டுகள்—Scoring.

இந்த விளையாட்டை ஒரு மணிநேரம் விளையாட வேண்டும். பாதி நேரத்திற்கு பிறகு (30 நிமிஷம்) விளையாட்டை நிறுத்தி 5 நிமிஷம் ஓய்வு கொடுத்து, கட்சிகளை மாற்றி விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

கடைசியில் எந்தக் கட்சிக்கு அதிகமான பாயிண்டுகள் இருக்கின்றனவோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு:—இந்த விளையாட்டை முரட்டுத்தனமாக விளையாடுகிறவனை விளையாட்டிலிருந்து நீக்கிவிடவேண்டும்.

2. கிளித்தட்டு அல்லது தட்டுக்கரம்



கோர்ட்—Court.

நீளம் 89 அடி; அகலம் 23 அடி. படத்தில் காட்டிய படி கோர்ட்டை அமைக்கவேண்டும். ஒன்பது குறுக்குக் கோடுகளும், மத்தி நீளக் கோடும் ஒரு அடி சமதூரத்தில் இரட்டைக் கோடாக இருக்கவேண்டும்.

கட்சி

ஒரு கட்சிக்கு ஒன்பது பேர். ஒரு கட்சிக்குத் 'தடுப்பவர்கள்' (Defenders) என்றும், மற்ற கட்சிக்கு 'எதிரேறுவோர்கள்' (Assailants) என்றும் பெயர்.

'எதிரேறுவோர்கள்' குறுக்குக் கோடுகளை ஒவ்வொன்றாகத் தாண்டி, கடைசிக் கோட்டைத் தாண்டினதும் திரும்பவும் குறுக்குக் கோடுகளைத் தாண்டி, முன்னிருந்த இடத்திற்கு வந்து சேரவேண்டும். 'தடுப்பவர்கள் எதிரேறுவோர்களை' முன்னேற விடாமல் தடுக்கவேண்டும்.

விளையாட்டு ஆரம்பத்தில் 'தடுப்பவர் கட்சிக்காரர்கள்' ஒவ்வொருவரும் ஒரு குறுக்குக் கட்டத்தின்மேல் நின்று கொள்ள வேண்டும். முதல் கட்டத்தில் நிற்பவனுக்கு 'கிளி' (Grenadier) என்றுபெயர். 'எதிரேறுவோர்' கட்சிக்காரர்கள் கோர்ட்டுக்கு வெளியே கிளிக்கு முன்னால் நிற்கவேண்டும்.

விளையாட்டை ஆரம்பிக்க உத்திரவு கொடுத்ததும் 'எதிரேறும்' கட்சிக்காரர்கள் தடுக்கப்படுகிறவர்களினால் தொடப்படாமல் ஒவ்வொரு கட்டமாகத் தாண்டி முன்னேறிச் செல்லவேண்டும். 'கிளி' தொட ஆரம்பிக்குமுன் மத்திக் கோட்டின்மேல் ஓடி, இரண்டாவது குறுக்குக் கட்டத்தைத் தாண்டி, திரும்பவும் முன் கட்டத்திற்கு வரவேண்டும். இதைச் சரியாகச் செய்யாவிட்டால் 'கிளி'யைத் திரும்பவும் சரியாக ஓடும்படி 'பொத்தியாள்' (Referee) உத்திரவிட வேண்டும்.

விதிகள்—Rules.

1. கிளி மத்தி நீளக் கோடுகளுக்குள்ளும் முன்னுலிருக்கும் அகலக் கோடுகளுக்குள்ளும் தான் ஓடலாம். கிளி எப்படி வேண்டுமானாலும் எதிரேறுபவர்களைத் தொடலாம். ஆனால் தொடும்பொழுது மத்தி நீளக் கோட்டுக் குள்ளும், முன் குறுக்குக் கோட்டுக்குள்ளும் தான் நிற்கவேண்டும்.

2. 'தடுக்கும் கட்சிக்காரர்கள்' 'எதிரேறுபவர்களை'த் தொடும்பொழுது—(a) இரண்டு கால்களும் குறுக்குக்கோட்டுக்குள் தரையிலிருக்கவேண்டும். சரீரத்தில் வேறு எந்த பாகமும் தரையில் படக்கூடாது. (b) தங்களுக்கு முன்பக்கமாகவும், சரியாக பக்கங்களிலும்தான் கைகளை நீட்டித் தொடலாம், கோட்டைத் தாண்டின பிறகு தொடுவது சரியல்ல.

3. 'எதிரேறுவோர்கள்' கோர்ட்டுக்கு வெளியே போய்விட்டாலும், 'தடுப்பவர்களினுல்' சரியானபடி தொடப்பட்டாலும் 'அவுட்'

4. 'எதிரேறுவோர்களில்' ஒருவர் (அல்லது சிலர்) கடைசி குறுக்குக் கோட்டைத் தாண்டினதும் 'பழம்' (Tond) என்று பலமாக சப்தமிடவேண்டும். அப்பொழுது 'தடுப்பவர்கள்' எல்லோரும் மறுபக்கம் திரும்பிநின்று 'எதிரேறுவோர்களைத் தடுக்கவேண்டும். 'பழம்' என்று சொல்வதற்குமுன் திரும்பக்கூடாது.

5. 'பழம்' ஆனவர்களினுல் தொடப்பட்ட ஒவ்வொரு 'எதிரேறும்' கட்சிக்காரரும் 'பழம்' ஆகிவிடுகிறார்.

6. 'பழம்' ஆகாமல் ஒருவரும் முன்னேறக்கூடாது. அப்படி முன்னேறினால் அவனுக்கு முன்னாலிருப்பவர்கள் எல்லோரும் 'அவுட்'.

பாயிண்டுகள்—Points.

1. ஒவ்வொரு கட்சியும் மூன்றுமுறை தடுப்பவர்களாகவும் (Defenders), மூன்றுமுறை எதிரேறுபவர்களாகவும் (Assailants) விளையாடவேண்டும். ஒவ்வொரு முறைக்கு (Inning) ஏழு நிமிஷம் கொடுக்கவேண்டும். பிறகு 5 நிமிஷம் ஓய்வு (Rest) கொடுத்து கட்சிகளைமாற்றி விளையாடவேண்டும்.

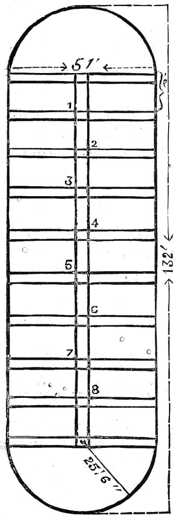
2. 'எதிரேறும் கட்சி'யில் யார் ஒருவர் அதிகமான கட்டங்களைத் தாண்டி இருக்கிறாரோ அவர் தாண்டிய ஒவ்வொரு கட்டத்திற்கும் 10 பாயிண்டுகள். 'அவுட்' ஆகிற ஒவ்வொருவருக்கும் 10 பாயிண்டுகள் குறைத்துக்கொள்ள வேண்டும்.

3. கடைசியில் எந்தக் கட்சி அதிகமான பாயிண்டுகள் எடுத்திருக்கிறதோ அந்தக்கட்சி ஜெயித்தது. இரண்டு கட்சிகளுக்கும் சமமாகப் பாயிண்டுகள் கிடைத்திருந்தால் கடைசியாக ஒரு முறை (Inning) விளையாடவேண்டும்.

குறிப்பு:—இந்த விளையாட்டை கிராமங்களில் அதிகமாக விளையாடி வருகிறார்கள். ஆனால் விதிகள் (Rules) மட்டும் எல்லா இடங்களிலும் ஒரே மாதிரியாக இல்லை. அந்தந்த ஊருக்குத்தக்கபடி விதிகளை மாற்றிக்கொள்வது நலம்.

3. கோ-கோ (Kho-Kho)

கோர்ட் (Court)



கோர்ட் போடும் விதத்தையும் அளவுகளையும் படத்தில் காண்க. இரு கடைசியிலுமுள்ள அகலக் கோடுகளுக்கு மத்தியில் நான்கு அடிக்குக் குறையாமல் இரண்டு கம்பங்கள் (Posts) நடவேண்டும்.

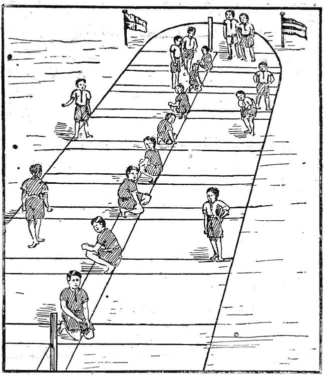
கட்சி (Team)

ஒரு கட்சிக்கு 9 பேர். ஒரு கட்சிக்கு 'ஓடுகிறவர்கள் அல்லது 'துரத்தப்படுகிறவர்கள்' (Runners) என்று பெயர். மற்ற கட்சிக்கு 'துரத்துகிறவர்கள்' (Chasers) என்று பெயர்.

துரத்துகிறவர்களில் ஒன்பதில் எட்டுபேர் மத்தியிலுள்ள எட்டு சிறிய சதுரங்களில் மாறிமாறி உட்காரவேண்டும். தனியாக நிற்பவனுக்கு 'ஆக்டிவ் சேசர்' (Active chaser) என்று பெயர்.

உட்கார்ந்திருப்பவர்களில் இரண்டு பேர் அடுத்தடுத்து ஒரே பக்கம் பார்த்து உட்காரக் கூடாது.

'ஆக்டிவ் சேசர்' ஓடுகிறவர்களைத் துரத்தித் தொட வேண்டும். அவன் சமயம்போல் உட்கார்ந்திருப்பவர்களில் ஒருவன் முதுகுப் பக்கம் போய் 'கோ' என்று சொல்லி



தட்டி எழுப்பிவிட்டு அந்த இடத்தில் உட்கார்ந்து கொள்ள வேண்டும். அவ்விதமாக எழுப்பப்பட்டவன் 'ஆக்டிவ் சேசர்' ஆகிறான். எப்பொழுதும் முதுகுப் பக்கம்தான் தட்டி எழுப்பவேண்டும்.

விதிகள் (Rules)

1. ஆக்டிவ் சேசர் மத்திக் கோட்டைத் தாண்டக் கூடாது. கடைசியிலிருக்கும் அரை வட்டத்திற்கு வந்த

பிறகு அவன் இஷ்டம்போல் எந்தப் பக்கம் வேண்டுமானு லும் ஓடலாம்.

2. துரத்தப்படுகிறவர்கள் தங்கள் இஷ்டம்போல் கோர்ட்டுக்குள் எங்கு வேண்டுமானுலும் ஓடலாம். கோர்ட்டுக்கு வெளியே போய் விட்டால் 'அவுட்' (Out).

3. ஆக்டிவ் சேசர் ஒரு பக்கம் ஓட ஆரம்பித்தால் அதே பக்கம்தான் ஓடவேண்டும். எதிர்ப்பக்கம் வரவேண்டு மானுல் அரை வட்டத்திற்குள்போன பிறகு தான் திரும்பி வரலாம்.

4. துரத்தப்படுகிறவர்கள் உட்கார்ந்திருக்கும் 'சேசர் களைத்' தொடக் கூடாது. அப்படித் தொட்டால் தொட்ட வன் (Out).

5. ஆக்டிவ் சேசரினுல் சரியானபடி தொடப்பட்ட வர்கள் 'அவுட்' (Out).

6. துரத்துகிறவர்கள் தப்பு செய்தால் அது ஒரு 'தப்பிதமாகக்' (Foul) கருதப்படும்.

பாயிண்டுகள் (Scoring)

1. ஒவ்வொரு கட்சியும் இரண்டு தரம் 'துரத்த வேண்டும்.' இரண்டு தரம் 'துரத்தப்படவேண்டும்'

2. ஒரு தரம் துரத்துவதற்கு எட்டு நிமிஷம் கொடுக்க வேண்டும். பிறகு 5 நிமிஷம் ஓய்வு கொடுத்து மற்ற கட்சியைத் துரத்தும் கட்சியாக வைத்து விளையாட்டை ஆரம் பிக்கவும்.

3. எட்டு நிமிஷத்தில் எத்தனைபேர் 'அவுட்' ஆகிருர் களோ அத்தனை 5 பாயிண்டுகள். எட்டு நிமிஷத்திற்கு முன் ஒன்பது பேரும் 'அவுட்' ஆகிவிட்டால் 45 பாயிண்டு

களும், மீதியுள்ள ஒவ்வொரு நிமிஷத்திற்கும் 5 பாயிண்டு களும் கொடுக்க வேண்டும்.

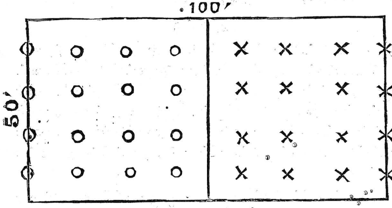
4. துரத்துகிறவர்கள் செய்த ஒவ்வொரு தப்பிதத்திற்கும் (Fouls) இரண்டு பாயிண்டுகள் குறைத்துக்கொள்ள வேண்டும்.

எந்தக்கட்சி அதிகமான பாயிண்டுகள் எடுத்திருக்கிறதோ அந்தக் கட்சி ஜெயித்தது.

4. ஹைதராபாத் பந்து. (Hydrabad ball)

கோர்ட்—Court

நீண்டசதுரம் நீளம் 100 அடி, அகலம் 50 அடி. (பிள்ளைகளின் எண்ணிக்கைக்குத் தக்கபடி கோர்ட்டைச்சிறிய



ஹைதராபாத் பந்து

தாக வைத்துக்கொள்ளலாம்). விளையாட்டு ஆரம்பத்தில் கட்சிக்காரர்கள் நிற்கவேண்டிய இடங்களைப் படத்தில் காண்க

ஒரு கட்சிக்கு 16 பேருக்கு அதிகமில்லாமலும், 9 பேருக்குக் குறையாமலும் வைத்து விளையாடலாம். பிள்ளைகள் அதிகமாக இருந்தால் நான்கு வரிசைகளாகவும் குறை

வாக இருந்தால் மூன்று வரிசைகளாகவும் நிறுத்தி விளையாடவும்.

பந்து

நெ 3, நெ 4 அல்லது நெ. 5 புட்பால்.

அகலக் கோட்டில் நிற்பவர்கள் கோல் கீப்பர்கள். இரண்டாவது வரிசையில் நிற்பவர்கள் 'புல் பேக்குகள்' மூன்றாவது வரிசை 'ஆவ் பேக்குகள்'. நான்காவது வரிசை 'பார்வேட்கள்'.

கோல் கீப்பர்களைத் தவிர மற்றவர்கள் எல்லோரும் ஒரு கையைப் பின்னால் வைத்துக்கொண்டு மற்ற கையில் தான் பந்தை அடிக்கவேண்டும். கோல் கீப்பர்கள் இரண்டு கைகளையும் உபயோகிக்கலாம்.

விளையாட்டு

விளையாட்டு ஆரம்பத்தில் 'பொது ஆள்' (Referee) நீளக் கோட்டுக்கு மத்தியில் நின்று இருகட்சியின் பார்வேட்களுக்கு மத்தியில் பந்தை உருட்டி விடவேண்டும். பார்வேட்கள் பந்தை ஒருகையினால் அடித்தோ அல்லது தங்கள் கட்சிக்காரர்களுக்கு 'பாஸ்' (Pass) செய்தோ எதிர்க் கட்சியின் அகலக்கோட்டைப் பந்து தாண்டும்படி செய்ய வேண்டும்.

கோல் கீப்பர்கள் பந்தை ஒருகையிலோ அல்லது இரண்டு கைகளிலோ பிடித்து அல்லது தடுத்துக் கோர்ட்டுக்குள் எந்தப்பக்கம் வேண்டுமானாலும் உருட்டி விடலாம்.

பந்து நீளக்கோட்டுக்கு வெளியே போய்விட்டால், வெளியே அனுப்பினவனின் எதிர்க்கட்சியில் ஒருவன் பந்தை எடுத்து அதே இடத்தில் கோட்டுக்கு வெளியே நின்று ஒரு கையினால் கோட்டுக்குள் உருட்டவேண்டும்.

பந்து அகலக்கோட்டைத் தாண்டிவிட்டால் அது 'கோல்'. ஒவ்வொரு கோல் ஆனதும் முன் சொல்லியபடி பொது ஆள் பந்தை உள்ளே உருட்டவேண்டும்.

விதிகள் (Rules)

1. பந்து காலில் படவே கூடாது.
2. மேலே போகும் பந்தை அடிக்கக்கூடாது. அப்படிப் போகும் பந்தைத்தடுத்து, கீழே வந்ததும் உருட்டவேண்டும்.
3. ஒருவரை ஒருவர் இடிக்கக்கூடாது.
4. எக்காரணத்தைக் கொண்டும், விளையாடும் பொழுது, பின்னால் வைத்திருக்கும் கையை உபயோகிக்கக்கூடாது.

ஒரு கட்சியில், ஒருவன் தப்பிதம் செய்தால் அதே இடத்தில் பந்தை வைத்து எதிர்க்கட்சியில் ஒருவன் ஒரு கையினால் பந்தை அடிக்கவேண்டும். அப்பொழுது எல்லோரும் பந்துக்கு நான்கு கெஜத்துக்கு அப்பால் நிற்க வேண்டும்.

அகலக் கோட்டிற்கு எட்டுஅடிக்குள் தப்பிதம் செய்தால் அது பெனல்டி. அப்பொழுது பந்தைப் பெனல்டி மார்க்கில் வைத்து எதிர்க்கட்சியில் ஒருவன் பந்தை அடிக்க வேண்டும். அப்பொழுது கோல்கீப்பர்களைத் தவிர மற்றவர்கள் பந்துக்கு முன்னால் நிற்கக்கூடாது.

பந்து கோல் கீப்பர்களின் தலைக்குமேல் (5 அடிக்கு மேல்) போனால் அது கோல் அல்ல.

20 நிமிஷம் விளையாடின பிறகு 5 நிமிஷம் ஓய்வு கொடுத்து, கட்சிகளின் பக்கங்களை மாற்றித் திரும்பவும் விளையாட்டை ஆரம்பித்து 20 நிமிஷம் விளையாடவேண்டும்.

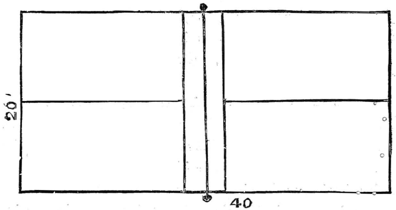
கடைசியில் எந்தக் கட்சி அதிகமான கோல்கள் போட்டிருக்கிறதோ அந்தக்கட்சி ஜெயித்தது.

குறிப்பு.—இந்த விளையாட்டை விளையாடும்பொழுது பிள்ளைகள் கூடியவரை அவரவர்கள் இடங்களை மாற்றாமல் விளையாடும்படி உபாத்தியாயர் கவனித்துக்கொள்ளவேண்டும்.

5. ரிங் டென்னிஸ். (Teni-Koit or Ring Tennis)

கோர்ட்-Court

படத்தில் காட்டியபடி நீளம் 40 அடி, அகலம் 20 அடி. நீளக் கோடுகளின் மத்திகளையும் அகலக் கோடுகளின் மத்திகளையும் சேர்க்கும்படி இரண்டு கோடுகள் போடவேண்டும். நீளக்கோடுகளின் மத்திகளைச் சேர்க்கும் கோட்டிற்கு இரு



ரிங் டென்னிஸ்

பக்கங்களிலும் 2அடி தள்ளி இரு சம தூரக்கோடுகள் போடவேண்டும். இந்தக் கோடுகளுக்கு மத்தியிலுள்ள இடத்திற்குப் 'பொதுஇடம்' (Neutral ground) என்றுபெயர்.

குறிப்பு :—மேல் சொல்லிய 'கோர்ட்' அளவு கட்சிக்கு இரண்டுபேர் (Doubles) விளையாடுவதற்கு; கட்சிக்கு ஒருவர் விளையாடுவதற்கு (Singles) கோர்ட்டின் அளவு—நீளம் 40 அடி, அகலம் 15 அடி. மற்ற கோடுகள் 'டபுல்ஸ்' கோர்ட் போலவே.

நெட்–Net

22 அடி நீளம், 3 அடி அகலம் உள்ள 'நெட்'டை 6 அடி உயரத்தில் இரண்டு 'போஸ்ட்'களிலும் நன்றாக இழுத்துக் கட்டவேண்டும்.

ரிங்–Ring

ரிங்கினுடைய உள் விட்டமும் வெளி விட்டமும் (Diametres) முறையே $4\frac{1}{2}$, 7 அங்குலங்கள். (ரப்பர் ரிங் கிடைக்காவிட்டால் 'பிரிமணையை' ரிங்காக வைத்து விளையாடலாம். அல்லது ஒரு பிரம்பை வட்டமாக வளைத்துக் கட்டிக்கொண்டு விளையாடலாம்).

பாயிண்டு–Scoring

'டென்னிஸ்' (Tennis) ஸ்கோர்போலவே; அதாவது முதல் பாயிண்டுக்கு 15, இரண்டாவது பாயிண்டுக்கு 15, (15+15=30) மூன்றுவது பாயிண்டுக்கு 10, (15+15+10=40) நான்காவது பாயிண்டுக்கு 'கேம்'. இரு கட்சிக்கும் 40 பாயிண்டுகள் இருந்தால் 'டியூஸ்' (Deuce) என்று சொல்வது. இதற்குப் பிறகு 'கேம்' எடுக்க இரண்டு பாயிண்டுகள் சேர்ந்தாற்போல் எடுக்கவேண்டும்.

ஒரு 'செட்' (Set) என்பது முதலில் 6 'கேம்' எடுப்பது. ஒரு 'மேட்ச்' (Match) ஜெயிப்பதற்கு மூன்றில் இரண்டு 'செட்டுகள்' ஜெயிக்கவேண்டும்.

குறிப்பு:—சிறு பிள்ளைகளுக்கு இது போல் 'ஸ்கோர்' வைத்து விளையாடுவது கஷ்டமாக இருந்தால், வாலிபால் 'ஸ்கோர்' போல வைத்து விளையாடலாம்.

சேர்வீஸ்–Service

ஒரு கட்சியில் வலது பக்கம் இருப்பவன் கோர்ட்டுக்கு வெளியே அகலக் கோட்டின் வலது பக்கத்தின் பாதியில் நின்று, ரிங்கை நெட்டுக்கு மேலே எதிர்க் கட்சியின் வலது பாதி கோர்ட்டில் விழும்படி எறியவேண்டும். செர்வீஸ் செய்த ரிங் நெட்டின் மேல் பாகத்தில்பட்டு எதிர்ப் பக்கம் விழுந்தால் 'லெட்' (Let). அப்பொழுது திரும்ப செர்வீஸ் செய்யவேண்டும்.

விதிகள் (Rules)

1. எப்போதும் ரிங்கைப் பிடித்தவுடனே எறிந்துவிட வேண்டும். (இரண்டு செக்கண்டுகளுக்கு அதிகமாக ரிங்கைக் கையில் வைத்திருக்கக்கூடாது.) ரிங் கையை விட்டுப் போகும் பொழுது மேல் நோக்கியே போகவேண்டும்.

2. கோடுகளுக்கு வெளியேயும், பொது இடத்திற்குள்ளும் விழும் 'ரிங்' 'அவுட்' (Out). ரிங் கோடுகளின்மேல் விழுந்தால் அது 'ரயிட்'

3. ரிங்கை ஏதாவது ஒரு கையில் தான் பிடித்து எறியவேண்டும். ஒரே சமயத்தில் இரண்டு கைகளாலும் பிடிக்கக்கூடாது.

4. ரிங் ஒருவன் கையிலோ அல்லது மேலேயோ பட்ட பிறகு மற்றவன் பிடித்து எறியக்கூடாது.

5. விளையாடும்பொழுது ரிங் நெட்டின் மேல்பாகத்தில் பட்டு, எதிர்ப்பக்கம் விழுந்தால் அது 'ரயிட்'

6. ரிங்கை எறியும்பொழுது கை நெட்டைத் தாண்டக்கூடாது. விளையாடும்பொழுது பொது இடத்தின் கோட்டைத் தாண்டவும், மிதிக்கவும் கூடாது.

7. கூடியவரை ரிங்கைப் பிடித்த இடத்திலிருந்தே எறியவேண்டும்.

6. பேட்மிண்டன். (Badminton)

கோர்ட்—Court.

1. படத்தில் காட்டியபடி. நீண்ட சதுரம் நீளம் 80 அடி; அகலம் 40 அடி.

2. நீளக்கோடுகளுக்கு 20 அடி சமதூரத்தில் உள்பக்கம் தள்ளி அகலக் கோடுகளின் மத்தியை ஒரு கோட்டினால் சேர்க்கவேண்டும். இந்தக் கோட்டிற்கு 'மத்திக் கோடு' (Centre line) என்று பெயர்.

3. இரண்டு போஸ்டுகளையும் தொடும்படி அதாவது நெட்டுக்கு அடியில் ஒரு கோடு இழுக்கவேண்டும். இந்தக் கோடு 'நெட் லயின்' (Net line) என்று சொல்லப்படும்.

4. நெட் லயினுக்கு இரு பக்கங்களிலும் 3 அடி தள்ளி, இரண்டு சமதூரக்கோடுகள் இழுக்கவேண்டும். இந்த இரண்டு கோடுகளுக்கும் 'கிரீஸ் லயின்ஸ்' (Crease lines) என்று பெயர். கிரீஸ் லயின்களுக்கு மத்தியிலுள்ள இடங்களுக்கு (Serving crease) 'சர்விங் கிரீஸ்' (பொது இடம்) என்று பெயர்.

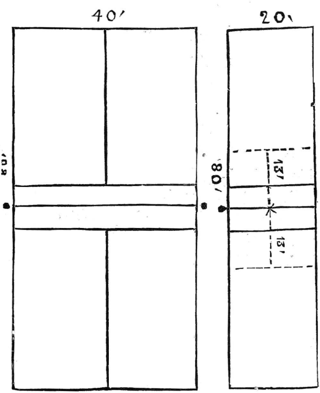
நெட்—Net.

நெட்டின் நீளம் 42 அடி, அகலம் 3 அடி. வலையை இரண்டு கம்பங்களிலும் ஆறுஅடி ஒரு அங்குலம் உயரமும், மத்தியில் 6 அடி உயரமும் இருக்கும்படி கட்டவேண்டும்.

கட்சி—Side.

ஒரு கட்சிக்கு 5 பேர். நெட்டுக்கு முன்னால் இருவர், மத்தியில் ஒருவர், கடைசியில் இருவர்.

பேட் மிண்டன்



Fives Doubles & Singles

சேர்வீஸ்—Service.

சரியான செர்வீஸ் என்பது வலது பக்கத்துப் பாதி கோர்ட்டுக்குள் இருந்து செர்வீஸ்செய்தால் பந்து நெட்டுக்கு

மேலே போய் எதிர்க்கட்சியில் வலது பக்கத்தின் பாதியில் விழும்படி போடவேண்டியது. இடது பக்கத்திலிருந்து செர்வீஸ் செய்தால் எதிர்க்கட்சியில் இடது பக்கத்துப் பாதியில் விழும்படி போடவேண்டியது. செர்வீஸ் செய்த பந்து 'சர்விங் கிரீஸில்' (பொது இடத்தில்) விழக்கூடாது. செர்வீஸ் செய்யும்பொழுது பேட் இடுப்புக்கு மேல் போகக்கூடாது.

முதலில் ஆரம்பிக்கும் கட்சிக்காரரில் ஒருவர் வலது பக்கத்துப் பாதியிலிருந்து செர்வீஸ் செய்யவேண்டும். இந்தப் பந்தை எதிர்க்கட்சிக்காரர்கள் விட்டுவிட்டால், செர்வீஸ் போட்ட கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு. பிறகு அதே ஆள் இடது பக்கத்துப் பாதியிலிருந்து செர்வீஸ் செய்யவேண்டும். செர்வீஸ் செய்த கட்சிக்காரரே பந்தை விட்டுவிட்டாலோ அல்லது தப்பிதம் செய்துவிட்டாலோ தன் கட்சியிலுள்ள மற்றவர்களில் ஒருவன் வலது பக்கத்திலிருந்து செர்வீஸ் செய்யவேண்டும். இப்படியாக ஒரு கட்சியில் எல்லோரும் செய்துவிட்டால் 'சயிட் அவுட்' (Side out) ஆகிவிடும்.

முதலில் விளையாட்டை ஆரம்பிக்கும் கட்சியில் மூன்று பேர் செர்வீஸ் செய்ததும் 'சயிட் அவுட்' ஆகிவிடும்.

விதிகள்—Rules.

1. பந்தைக் கீழே விடாமல் பேட்டால் ஒரே அடியில் அடுத்த பக்கம் அனுப்பவேண்டும்.

2. விளையாடும்பொழுது 'நெட் லயினை'த் (Net line) தாண்டவும், மிதிக்கவும் கூடாது.

3. பந்தை அடிக்கும்பொழுது பேட் நெட்டுக்கு மேலே தாண்டக்கூடாது, (Net cross) 'நெட்கிராஸ்'

என்று சொல்லப்படும்; நெட்டைத் தொடவுங்கூடாது. இது (Net touch) 'நெட் டச்' என்று சொல்லப்படும்.

4. கோடுகளுக்கு வெளியே விழும் பந்து 'அவுட்' (Out). கோடுகளுக்கு வெளியே விழும் பந்தை அடிக்க எத்தனித்து, பந்து பேட்டில் படாமல் வெளியே போய் விழுந்து விட்டால், அது பந்தை அடித்துத் தவறியதாகவே கருதப்படும். இது 'அட்டெம்டெட்' (Attempted) என்று சொல்லப்படும்.

5. பந்தை அடிக்கும்பொழுது ஒரே கட்சியில் இரண்டு பேட்டுகள் மோதிக்கொள்ளக்கூடாது. இதற்கு 'கிலாஷ்' (Clash) என்று பெயர்.

6. ஒரே சமயத்தில் ஒரு கட்சியில் இரண்டு பேட்டுகளில் பந்து படக்கூடாது. இது 'டபுல் டச்' (Double-touch) என்று சொல்லப்படும்.

7. வலது பக்கத்திலிருந்து செர்வீஸ் போடும் பந்து எதிர்க் கட்சியில் இடது பக்கத்துப் பாதியில் விழுந்தால் அது 'ராங்கோர்ட்' (Wrong court) என்று சொல்லப்படும்.

பாயிண்டுகள்—Points.

1. ஒரு கேமுக்கு 29 பாயிண்டுகள். யார் முதலில் 29 பாயிண்டுகள் எடுக்கிறார்களோ அவர்களுக்கு ஒரு 'கேம்.' ஆனால் ஒரு 'கேம்' ஜெயிப்பதற்கு குறைந்தது இரண்டு பாயிண்டுகள் வித்தியாசம் இருக்கவேண்டும். உதாரணமாக இரண்டு கட்சிகளுக்கும் 28:28 பாயிண்டுகள் இருந்து ஒரு கட்சி ஒரு பாயிண்டு எடுத்தால் 29:28 ஆகிறது. இதில்

இரண்டு பாயிண்டுகள் வித்தியாசம் இல்லை. ஆகையால் இரண்டு பாயிண்டுகள் வித்தியாசம் வரும்வரை விளையாட்டைத் தொடர்ந்து கொண்டுபோக வேண்டும்.

2. ஒரு 'மேச்' (Match) ஜெயிக்க வேண்டுமானால் மேலே சொல்லியபடி மூன்று 'கேம்'கள் விளையாடி அதில் இரண்டு 'கேம்கள்' ஜெயிக்கவேண்டும். ஒரு 'கேம்' முடிந்ததும் கட்சிகளின் பக்கங்களை மாற்றி, முந்தின 'கேம்' ஜெயித்த கட்சி விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

Badminton Doubles
(கட்சிக்கு இரண்டு பேர் விளையாடுவது)
கோர்ட்—Court.

விளையாட்டு இடம்—நீளம் 80 அடி, அகலம் 20 அடி. (படத்தில் காட்டியபடி).

1. செர்வீஸ் நேராகப் போடவேண்டும்.

2. முதல் முதலில் செர்வீஸ் போட ஆரம்பிக்கிற கட்சியில் ஒருவர்தான் செர்வீஸ் போடவேண்டும்.

மற்ற விதிகளெல்லாம் (Rules) ஐந்துபேர் விளையாடும் பிரகாரமே.

Badminton Singles
(கட்சிக்கு ஒருவர் விளையாடுவது)
கோர்ட் அளவு—Court.

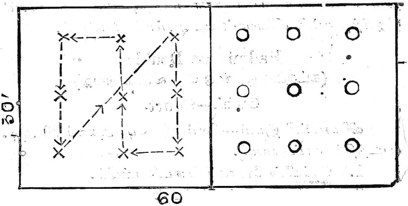
(Doubles) 'டபுல்ஸ்' கோர்ட்டின் நெட் லயினிலிருந்து இருபக்கமும் 13 அடி விட்டுவிடவேண்டும். (படத்தில் காட்டியபடி). மற்ற விதிகளெல்லாம் மேலே சொல்லியபடி.

7. வாலி பால் (Volley Ball)

கோர்ட்—Court

1. (படத்தில் காட்டியபடி) நீண்ட சதுரம் நீளம் 60 அடி (Side lines), அகலம் 30 அடி (End lines).

குறிப்பு:—பிள்ளைகளின் வயதிற்குத்தக்கபடியும் இடத்திற்குத் தக்கபடியும் கோர்ட்டைச் சிறியதாகச் செய்து கொள்ளலாம்.



வாலி பால்

2. இரண்டு 'சயிட்லைன்' களுக்கும் மத்தியில் $1\frac{1}{2}$ அடி வெளியே தள்ளி இரண்டு கம்பங்கள் (Posts) தரை மட்டத்திற்குமேல் 9 அடி இருக்கும்படி நடவேண்டும்.

3. கோர்ட்டுக்கு மத்தியில் இரண்டு கம்பங்களையும் சேர்த்து (நெட்டுக்கு அடியில்) ஒருகோடு இழுக்கவேண்டும். இது 'மத்திக்கோடு' (Centre line) எனப்படும்.

நெட்—Net

1. வலையின் நீளம் 32 அடி. அகலம் 3 அடி.

2. வலையின் நான்கு முனைகளையும் நன்றாக இழுத்து இரண்டு கம்பங்களிலும் 8 அடி உயரத்தில் கட்டவேண்டும்.

குறிப்பு:—பிள்ளைகளின் வயதிற்குத் தக்கபடி வலையின் உயரத்தைக் குறைத்துக் கட்டிக்கொள்ள வேண்டும்.

பந்து—Ball

உபயோகிக்க வேண்டிய பந்து Volley ball.

குறிப்பு:—No. 3, No. 2. Foot ball (புட்பால்) உபயோகிக்கலாம்.

கட்சிகள்—Teams

ஒரு கட்சிக்கு 9 பேர். (இரண்டு கட்சிகளின் சம்மதத்தின் மேல் இரண்டு கட்சிகளிலும் பிள்ளைகளை அதிகமாகவோ, குறைவாகவோ வைத்துக் கொள்ளலாம்).

கட்சிகள் படத்தில் காட்டியபடி கோர்ட்டுக்குள் நிற்க வேண்டும்.

சேர்வீஸ்—Service

கோர்ட்டின் கடைசி வரிசையில் வலது பக்கம் இருப்பவர் அகலக் கோட்டின் (End line) $\frac{1}{3}$ பாகத்தில் வெளியே நின்று பந்தை ஒரு கையால் நெட்டுக்குமேலேபோய் எதிர்க் கட்சியின் கோர்ட்டுக்குள் விழும்படி அடிக்கவேண்டும். (கையை மூடிக் கொண்டுகூடக் குத்தலாம்.)

பாயிண்டுகள்—Points

செர்வீஸ் செய்த கட்சியின் எதிர் கட்சிக்காரர்கள் பந்தை விட்டு விட்டாலோ, அல்லது தப்பிதம் செய்து விட்டாலோ செர்வீஸ் செய்த கட்சிக்கு ஒரு பாயிண்டு.

செர்வீஸ் செய்த கட்சி பந்தை விட்டு விட்டாலோ அல்லது தப்பிதம்செய்து விட்டாலோ 'Side out' (சைட் அவுட்). இப்பொழுது யாருக்கும் 'பாயிண்டு' கிடையாது. அடுத்த கட்சி செர்வீஸ் செய்யவேண்டும்.

இடம் மாற்றல்—Rotation

'சயிட் அவுட்' ஆனதும் மற்ற கட்சி 'செர்வீஸ்' செய்வதற்கு முன் அந்தக் கட்சியிலுள்ள பிள்ளைகள் ஒவ்வொருவரும் ஒரு இடம் மாறவேண்டும். அதாவது படத்தில் காட்டிய படி ஒன்பதாவது பையன், முதல் பையன் (முதல் வரிசையில் இடது பக்கம் நிற்பவன்) இருக்குமிடத்திற்கு வரவேண்டும். முதல்பையன் இரண்டாவது பையன் நிற்குமிடத்திற்குப் போகவேண்டும். இப்படியாக ஒவ்வொருவரும் ஒரு இடம் மாறி, எட்டாவது பையன் ஒன்பதாவது பையனிருந்த இடம் போனதும் அவன் செர்வீஸ் செய்ய வேண்டும்.

விதிகள்—Rules

1. செர்வீஸ் செய்த பந்து எதிர்க்கட்சியில் சரியாக விழும்பொழுது அவர்கள் பந்தைக் கீழே விடாமல், மூன்று தட்டுக்கு அதிகப்படாமல் தட்டி, எதிர்க் கட்சிக்கு அனுப்ப வேண்டும்.

குறிப்பு:—சிறு பிள்ளைகளாக இருந்தால் பந்தை எத்தனை தரமும் (தட்டி) பாஸ் செய்து எதிர்கட்சிக்கு அனுப்பலாம் என்பதாக வைத்துக் கொள்வது நலம்.

2. பந்து நெட்டின் மேல்பாகத்தில் பட்டு (செர்வீஸ் பந்தைத்தவிர) எதிர்கட்சி கோர்ட்டுக்குள் விழுந்தால் அந்த சரியானது (Right) என்று கருதவேண்டும். செர்வீஸ் பந்து நெட்டில் பட்டால் 'சயிட் அவுட்'.

3. ஒரு கட்சியிலிருப்பவன் பந்தை நெட்டில் அடித்து விட்டால், பந்து கீழே விழுவதற்குமுன், அதே கட்சியிலிருக்கும் மற்றவர்களில் ஒருவன் பந்தை எடுக்கலாம்.

4. ஒரு கட்சியில் ஒருவன் பந்தை இரண்டுதரம் அடுத்தடுத்துத் தட்டக்கூடாது. ஆனால் ஒருவனே முதல் தட்டும் மூன்ருவது தட்டும் தட்டலாம்.

5. பந்தை ஒரு கையாலோ அல்லது இரண்டு கைகளினலோ அடிக்கலாம்.

6. பந்து இடுப்புக்கு மேல் எந்தப் பாகத்தில் பட்டாலும் அதை ஒரு தட்டாகக் கருதவேண்டும்.

7. பந்தை அடிக்க வேண்டுமேயொழிய தள்ளக் கூடாது. அதாவது பந்துடன் கையைக்கொண்டு போய்த் தள்ளுதல் (Following the ball) கூடாது.

8. விளையாடும் பொழுது நெட்டுக்கு அடியில் இருக்கும் கோட்டை (Centre line) தாண்டவும் மிதிக்கவும் கூடாது.

9. விளையாடும்பொழுது நெட்டைத் தொடக் கூடாது. பந்தை அடிக்கும்பொழுது கை நெட்டின் மேல் பாகத்தைத் தாண்டக் கூடாது. 'நெட் கிராஸ்' (Net cross).

முடிவு.—Game and Set.

எந்தக் கட்சிக்காரர் முதலில் 15 பாயிண்டுகள் எடுக்கிருர்களோ அந்தக் கட்சிக்காரர் ஒரு 'கேம்' (Game) ஜெயித்தவர்கள். ஆனல் இரண்டு பாயிண்டுகள் வித்தியாசமிருக்கவேண்டும். உதாரணமாக, இரு கட்சிகளுக்கும் 14 பாயிண்டுகளிருந்து ஒரு கட்சி இன்னும் ஒரு பாயிண்டு எடுத்தால் 'கேம்' முடியாது. ஏனென்ருல் 15:14-ல் இரண்டு பாயிண்டுகள் வித்தியாசமில்லை; இரண்டு பாயிண்டுகள் வித்தியாசம் வரும்வரை விளையாடவேண்டும். ஒரு 'கேம்' முடிந்ததும் கட்சிகளை மாற்றி, முன் கேமில் தோற்ற கட்சி விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவேண்டும்.

ஒரு 'மேச்' (Match) ஜெயிப்பதற்கு இந்த மாதிரி மூன்றுகேம்கள் விளையாடி அதில் இரண்டுகேம்கள் ஜெயிக்க வேண்டும்.

வாலிபால் விளையாட்டு கற்க சில முக்கிய கவனிப்பு:—

1. பந்தைக் கூடிய வரை முதல் வரிசையில் நிற்பவர்களுக்கு பாஸ் செய்யவேண்டும். இரண்டாவது அல்லது மூன்றாவது வரிசையில் நிற்பவர்கள் ஒரே அடியில் பந்தை மறு பக்கம் அனுப்புவது அவ்வளவு உசிதமல்ல.

2. இந்த விளையாட்டிற்கு எப்பொழுதும் பந்தைப் பார்த்தே திரும்பி நிற்கவேண்டும். ஏனென்றால் பேட்மிண்டன், டென்னிஸ் முதலிய விளையாட்டுகள் போல ஒரே அடியில் பந்தை மறுபக்கம் அனுப்பும் விளையாட்டல்ல. எந்தச் சமயத்திலும் தன் கட்சிக்காரர்கள் அடிக்கும் பந்து தனக்கு வரும். அதை எடுக்கத் தயாராயிருக்கவேண்டும். முன் பக்கமாகவே பார்த்துக்கொண்டிருந்தால் தனக்குப் பின்னாலிருந்து வரும் பந்து தெரியாது.

3. தன் கட்சியில் பந்தை வேறொருவருக்குத் தட்டும் பொழுது (Pass) கூடியவரை பந்தை உயரமாகத் தட்டிக் கொடுக்கவேண்டும்.

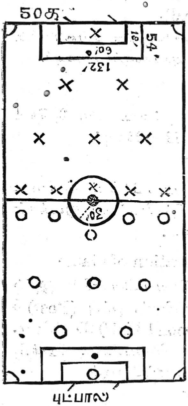
4. கூடியவரை அவரவர்கள் இடத்தில் நின்று விளையாடவேண்டும்.

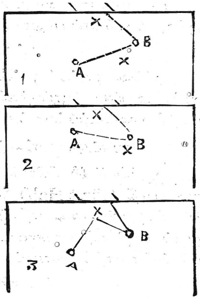
8. கால்பந்து (Foot Ball)

கிரவுண்டு—Ground

நீளம் 100 கெஜம். அகலம் 50 கெஜம். மற்ற கோடுகள் போடும் விதங்களைப் படத்தில் காண்க.

குறிப்பு:—இடத்தின் சௌகரியத்திற்குத் தக்கபடி கிரவுண்டைப் பெரியதாகவோ சிறிய தாகவோ வைத்துக்கொள்ளலாம்.





1. B ஆப்சயிட்
2. B ஆப்சயிட் அல்ல
3. B ஆப்சயிட் அல்ல

கோல் போஸ்டுகள்—Goal Posts

அகலக் கோடுகளின் மத்தியில் 24 அடி அகலத்தில், எட்டுஅடி உயரத்தில் இரண்டு கம்பங்கள்நட்டு இவைகளின்

மேல் ஒரு குறுக்குச் சட்டத்தைச் சேர்க்கவேண்டும். இந்தக் கம்பங்களுக்குள்ளேகோட்டைத்தாண்டிப் பந்துசென்றுவிட்டால் அது ஒரு 'கோல்' (Goal).

குறிப்பு:—எலிமெண்டரி பாடசாலைகளுக்கு போஸ்டுகளின் அகலம் 18 அடியாகவும், உயரம் $7\frac{1}{2}$ அடியாகவும் வைக்கவும்.

பந்து

பிள்ளைகளின் வயதுக்குத் தக்கபடி நெ. 3, நெ 4 அல்லது நெ. 5 கால் பந்துகளை உபயோகிக்கவும்.

கட்சிகள்

ஒவ்வொரு கட்சிக்கும் 11 பேராக 22 பேர் விளையாடலாம். அவர்கள் ஆரம்பத்தில் நிற்கவேண்டிய இடங்கள் படத்தில் காட்டப்பட்டிருக்கின்றன.

விளையாட்டுக் காலம்—Duration of Game

ஒரு 'மேச்' 55 நிமிஷம் விளையாடவேண்டும். இதில் முதல் பாதி (First Half) 25 நிமிஷம். ஓய்வு (Rest) 5 நிமிஷம், இரண்டாவது பாதி, (Second Half) 25 நிமிஷம். முதல் பாதி விளையாடினவுடன் விளையாட்டை நிறுத்தி, பக்கங்களை மாற்றி விளையாட்டை ஆரம்பிக்கவும்.

ஆரம்பம்

விளையாட்டைத் துவக்க ஒருகட்சியின் சென்டர் பார்வேட் பந்தை கிரவுண்டுக்கு மத்தியில் வைத்து, தன்கட்சியின் ஆட்களுக்கு, பந்தை ஏதாவது ஒருபக்கம் உதைக்கவேண்டும் (பின்னால் தள்ளக்கூடாது). ஆரம்பத்தில் எதிர்க்கட்சிக்காரர்கள் மத்தி வட்டத்தைத் தாண்டி தங்கள் கட்சியில் நிற்கவேண்டும்.

துரோ—Throw

'துரோ' என்பது பந்து ஒருவர்மேல் பட்டு நீளக் கோட்டுக்கு வெளியேபோய்விட்டால், பந்து பட்டவரின் எதிர்க்கட்சியில் ஒருவர், எந்த இடத்தில் பந்து வெளியே போனதோ அந்த இடத்தில் கோட்டுக்கு வெளியே நின்று பந்தை இரண்டு கைகளாலும் தலைக்குமேலே தூக்கி, கால்களைத் தூக்காமல் உள்ளே எறிய வேண்டும். கால்களைக் கோட்டிற்கு சமதூரத்தில் வைத்து நிற்கவேண்டும். 'துரோ' தப்பிதமாக செய்தால் அதே இடத்தில் நின்று எதிர்க்கட்சியில் ஒருவன் 'துரோ' செய்யவேண்டும். துரோ செய்கிறவர் மற்றவர்கள்மேல் பந்துபட்ட பிறகு தான் விளையாட்டில் கலந்துகொள்ளவேண்டும்.

கார்னர் கிக்—Corner Kick

'கார்னர்கிக்' என்பது பந்து ஒருவர் மேல் பட்டு தன் கட்சியின் அகலக்கோட்டிற்கு வெளியே போய்விட்டால் எதிர்க்கட்சியில் ஒருவர் பந்துபோன பக்கத்தின் மூலையில் பந்தை வைத்து கோலை நோக்கி உதைப்பது.

ஒருவர் பந்தை எதிர்க்கட்சியின் அகலக்கோட்டிற்கு வெளியே அடித்து விட்டால், பந்து வெளியேபோன பக்கத்தின் கோல் ஏரியா கோட்டின்மேல் பந்தைவைத்து எதிர்க்கட்சியில் ஒருவர் உதைக்கவேண்டும் (Goal Kick).

தப்பிதங்கள்—Fouls

1. பந்து கையில் படுவது.
2. ஆள் மேல் குதிப்பது.
3. பந்து இல்லாத சமயத்தில் ஆளை இடிப்பது.

4. பின்பக்கமாக இடிப்பது

5. கையினால் எதிர்க் கட்சிக்காரரை இழுப்பது அல்லது தள்ளுவது.

6. எதிர்க் கட்சிக்காரரை உதைப்பது.

7. முரட்டுத்தனமாக எதிர்க் கட்சிக்காரரை இடித்துத் தள்ளுவது.

8. ஓடும்பொழுது காலைத் தட்டிவிடுதல்.

9. பந்து இல்லாத சமயத்தில் கோல் கீப்பரை இடிப்பது.

10. அனுவசியமாக, ஓடுகிறவரைக் குறுக்கே நின்று தடுப்பது.

பிரீ கிக்—Free Kick

மேல் சொல்லிய தப்பிதங்கள் செய்தால் தப்பிதம் செய்த இடத்தில் பந்தை வைத்து, தப்பிதம் செய்தவரின் எதிர்க்கட்சியில் ஒருவர் பந்தை முன்பக்கமாக உதைக்கவேண்டும். உதைத்த பந்து மற்றவர்கள்மேல் படுவதற்குமுன் பந்தை உதைத்தவர் விளையாட்டில் கலந்துகொள்ளக்கூடாது. 'பிரீ கிக்' அடிக்கும்பொழுது எதிர்க்கட்சிக்காரர்கள் குறைந்தது பந்திலிருந்து 10 கெஜதூரம் தள்ளி நிற்கவேண்டும்.

கோல் கீப்பர்

கோல்கீப்பர் தன்னுடைய பெனல்டி ஏரியாவுக்குள் பந்தைக் கையினால் தொடலாம். பந்தைத் தூக்கிக்கொண்டு நான்கு எட்டுக்குமேல் வைக்கக்கூடாது. பந்தை மேலேயே நான்கு தட்டுக்கு அதிகமாகத் தட்டிக்கொண்டு போகக்கூடாது. தரையில் தட்டிக்கொண்டு தன்பெனல்டி ஏரியாவுக்

குள் எங்கு வேண்டுமானாலும் போகலாம். பெனல்டி ஏரியாவுக்கு வெளியே பந்தைத் தொட்டால் அதை ஒரு 'பவுலாக'க் கருதவேண்டும்.

பேனல்டி

தங்கள் கட்சியின் பெனல்டி ஏரியாவுக்குள் தப்பிதம் (foul) செய்தால், பெனல்டி என்று சொல்லப்படும். பெனல்டி ஏரியாவுக்குள் எங்கு தப்பிதம் செய்தாலும் பெனல்டி கிக் மார்க்கில் (Penalty Kick Mark) பந்தை வைத்து எதிர்க்கட்சியில் ஒருவன் பந்தை உதைக்கவேண்டும். பந்தை உதைப்பவரும் கோல்கீப்பரும் தவிர மற்ற எல்லோரும் பெனல்டி ஏரியாவுக்கு வெளியே நிற்கவேண்டும். பந்தை உதைத்த பிறகுதான் மற்றவர்கள் விளையாட்டில் கலந்துகொள்ளவேண்டும். உதைத்த பந்து போஸ்டில் பட்டு உள்ளே வந்தால் மற்றவர்கள் பந்தை அடிக்கலாம். பெனல்டி அடிக்கும்பொழுது கோல்கீப்பர் கோல் லயின் மேல் தான் நிற்கவேண்டும்.

குறிப்பு:—பெனல்டி ஏரியாவுக்குள் சாதாரண தப்புசெய்தால் 'பிரீ கிக்' கொடுக்கலாம். இது 'ரெப்ரியின்' இஷ்டம்.

ஆப்சயிட் Off—side

ஒருவர் பந்தை எடுக்கும்பொழுது எதிர்க்கட்சிக்காரர்களில் குறைந்தது இரண்டுபேராவது எதிர்க்கட்சியின் கோலுக்கும் தனக்கும் மத்தியில் இருக்கவேண்டும்.

குறிப்பு:—"ஆப்சயிட்" விளக்க மூன்று படங்கள் போட்டுக் காட்டப்பட்டிருக்கின்றன. அவைகளை கவனிக்கவும்.

முடிவு

விளையாட்டுக்கால முடிவில் எந்தக் கட்சிக்காரர் அதிகமான 'கோல்' போட்டிருக்கிறார்களோ அந்தக்கட்சி ஜெயித்தது.

அட்டவணை

Tag Games

நெ.	விளையாட்டின் பெயர்	நம்பர்	பக்கம்
1.	ஆமை - Turtle Tag	29	15
2.	உட்கார் - Squat Tag	5	3
3.	ஹூக்டேக் - Hook Tag	13	7
4.	கணுக்கால் - Ankle Tag	11	5
5.	காவல்காரர்கள் - Body Guards Tag	17	9
6.	கிராஸ் டேக் - Cross Tag	24	12
7.	குதிரை - Mount Tag	26	13
8.	குதிரையும் குதிரைக்காரனும் Horse & Rider Tag	25	13
9.	குரங்கு டேக் - Monkey Tag	33	17
10.	குருவும் சிஷ்யனும் - Guru & Disciple	34	17
11.	குட்டிக்கரணம் - Roll over	30	16
12.	கை கட்டித் தொடுதல் - Clasp Tag	2	1
13.	சங்கிலி - Chain Tag	14	7
13. a.	செம்படவர் வலை - Fisherman Net	14 a	8
14.	சிலை - Statue Tag	18	10
15.	தொங்கு - Hang Tag	23	12
16.	தொட்டு விளையாடல் - Ordinary Tag	1	2
17.	நமஸ்காரம் - Hindu Tag	28	15
18.	நிழல் - Shadow Tag	10	5
19.	நொண்டி - Hopping Tag	3	2
20.	நொண்டி - Hop Tag	6	3
21.	நொண்டிப் பந்து - Hop Ball Tag	21	11
22.	பச்சைக் குதிரை - Leap Frog Tag	27	14
23.	பால் டேக் - Ball Tag	20	11
24.	புட்பால் டேக் - Foot-ball Tag	22	12
25.	பேஸ் டேக் - Base Tag	32	16
26.	போலி நடை - Imitation Tag	19	10
27.	முதுகுக்கு முதுகு - Back to Back Tag	8	4
28.	மூக்கைப் பிடி - Nose Tag	7	4

நெ.	விளையாட்டின் பெயர்	நம்பர்	பக்கம்
29.	வண்டிச் சக்கரம் - Cart wheel ...	31 ...	16
30.	விறைத்து நட - Stiff Knee Tag ...	4 ...	3
31.	ஜப்பான் விளையாட்டு - Japanese Tag ...	15 ...	9
32.	ஜப்பான் விளையாட்டு - Japanese Tag ...	16 ...	9
33.	ஜோடிகள் - Partner Tag ...	12 ...	6
34.	ஸ்பாட் டேக் - Spot Tag ...	9 ...	5

Group Games

1.	அணில்கள் - Squirrels in Trees ...	31 ...	37
2.	அணில்கள் - ,, ,, (Variation) ...	32 ...	38
3.	இடம் மாற்று - Number change ...	1 ...	18
4.	இங்கே வா - Ine va ...	19 ...	28
5.	இரண்டு சுற்று - Two Times Around ...	23 ...	31
6.	ஈக்களும் சிலந்திப் பூச்சியும் - Spider and flies ...	17 ...	27
7.	எத்தனை விரல் - How many fingers ...	34 ...	39
8.	ஓடையைத் தாண்டு - Cross the ford ...	20 ...	29
9.	ஓநாயும் ஆடும் - Wolf & the Goat ...	2 ...	18
10.	ஓநாயும் - ஆடும் ,, ,, (Variation) ...	3 ...	19
11.	கடைசி ஜோடி வா-Last Couple out ...	28 ...	34
12.	கயிற்றைத் தாண்டுதல் - Rope Jump ...	44 ...	45
13.	காலி இடத்திற்கு ஓடு - Filling the Gap ...	6 ...	20
14.	கால் மத்தியில் பந்தை எறிதல்-Circle stride Ball ...	39 ...	42
15.	கால்களுக்கு மத்தியில் பந்தை உருட்டு Circle Channel Ball ...	40 ...	43
16.	குதிரைப்பந்து - Mount Ball ...	38 ...	41
17.	சகோதரர்கள் - Brothers ...	22 ...	30
18.	சவாரிச் சண்டை - Rider fight ...	47 ...	46
19.	சாப்பாட்டிற்கு என்போல் போ - Go Likewise for supper ...	14 ...	25
20.	சாப்பாட்டிற்கு நொண்டி அடி - Hop for supper ...	13 ...	25

நெ	விளையாட்டின் பெயர்	நம்பர்	பக்கம்
21.	சிங்கம் - Lion	4	19
22.	சிங்கம் - Lion	5	20
23.	சோம்பேறிக் குதிரைக்காரன் - Lazy Rider	35	40
24.	திரீடீப் - Three Deep	41	43
25.	திரீ டீப் - Three Deep (Variation)	42	44
26.	திரீ டீப் ,, ,, ,,	43	44
27.	திருடனும் போலீஸ்காரனும் - Thief and Constable	29	35
28.	நடுச்சாம நரி - Mid-night fox	18	28
29.	நமஸ்காரம் - Goodmorning	8	21
30.	நம்பர் பந்து - Spud Ball	45	45
31.	நரியும் கோழிக்குஞ்சுகளும் - Fox & Chickens	10	22
32.	நினைத்தது என்ன - Guess what	12	24
33.	பாம்பாட்டி - Snake Catcher	33	38
34.	பால் டேக் - Ball Tag	36	41
35.	பானை உடைந்தது - Pot Broken	25	32
36.	பிரம்பைப் பிடி - Catch the cane	9	21
37.	புட்பால் டேக் - Foot ball Tag	37	41
38.	பெயரைக் கூப்பிடு - Name calling	11	23
39.	பேப்பந்து - Pai panthu	26	33
40.	போலீசும் திருடர்களும் - Robbers & Constable	24	31
41.	மந்திர ஜமுக்காளம் - Magic carpet	21	30
42.	வட்டத்திற்குள் இழு - Pull into circle	46	46
43.	வண்ணான் மாத்து - Whip Tag	30	36
44.	வெளியே தள்ளு - Push out of circle	27	33
45.	ராம கிருஷ்ணு - Rama & Krishna	16	26
46.	ஸ்கிப் டேக் - Skip Tag	7	20
47.	ஜோடிகள் - Partners	15	26

13

Relay Games

நெ.	விளையாட்டின் பெயர்	நம்பர்	பக்கம்
1.	ஆல் அப் ரீலே - All up Relay	16	59
2.	ஆல் அப்பீட் ரீலே-All up feet Relay	17	60
3.	இரதம் - Chariot Relay	27	65
4.	உட்கார்ந்து எழுந்திரு - Sit & stand Relay	13	57
5.	ஒன்றாய்ச் சேர்ந்து ஓடு - Get together Relay	28	66
6.	ஒரு சக்கரவண்டி - Human wheel barrow Relay	44	76
7.	ஓட்டம் - Running Relay	2	53
8.	கணுக்கால் ஓட்டம் - Ankle hold Relay	41	73
9.	கமான் பந்து - Arch Ball	14	58
10.	கங்காரு - Kangaroo Relay	30	67
11.	காலில் உருட்டு - Foot ball dribble Relay	21	61
12.	குகைப் பந்து - Tunnel Ball	33	69
13.	குகைப் பந்து - Double tunnel Ball	34	70
14.	குச்சியால் உருட்டுதல் - Pat the Ball Relay	20	61
15.	குட்டிக்கரணம் - Roll over Relay	35	71
16.	குதிகால் ஓட்டம் - Heel run Relay	4	53
17.	குதித்துக் குதித்து ஓடு-Double Jumping Relay	5	53
18.	குந்தி நட - Hobble Relay	6	54
19.	குரங்கு வால் - Wand astride Relay	26	64
20.	குருடன் - Blind man's Relay	23	62
21.	கேலப் ஓட்டம் - Gallop Relay	9	55
22.	சங்கிலி நடை - Chain Relay.	25	63

நெ.	விளையாட்டின் பெயர்		நம்பர்		பக்கம்
23.	செங்கல் நடை - Brick walk Relay	...	24	...	63
24.	தடியைத் தாண்டு - Jump stick Relay	...	29	...	67
25.	துலை சுமை - Balanced article Relay	...	12	...	50
26.	தவளை ஓட்டம் - Frog Relay	...	37	...	72
27.	தோள் பிடித்து ஓடல் - Back Hold Relay	...	18	...	60
28.	நடத்தல் போட்டி - Walking Relay	...	1	...	52
29.	நண்டு - Crab Relay	...	38	...	72
30.	நொண்டி - Hopping Relay	...	3	...	53
31.	நொண்டி நாய் - Lame Dog Relay	...	39	...	72
32.	நொண்டியும் பின்புறம் ஓட்டமும் Forward Hopping & Backward Running	...	7	...	54
33.	நொண்டி வாத்து - Lame Duck Relay		8	...	55
34.	பந்தை உருட்டு - Ball Roll Relay	...	19	...	6[illegible]
35.	பாம்பு சட்டை உரித்தல் -Skin the Snake	...	43	...	75
36.	பால் பாஸ் - Ball Pass Relay	...	22	...	61
37.	புழு நடை - Ankle Hold Train Relay	...	42	...	74
38.	மனித மூட்டை - Human Burden Relay	...	31	...	68
39	மனித மூட்டை - (Variation)	...	32	...	69
40.	மேலும் கீழும் - Over & Under	...	15	...	58
41	ரயில் வண்டி - Centepede Relay	...	11	...	56
42.	வண்டிச் சக்கரம் - Cart wheel	...	36	...	71
43.	வாத்து - Duck Relay	...	10	...	55
44.	விறைத்த மனிதன் - Stiff Man	...	45	...	76
45.	வெள்ளாடு - Goat Relay	...	40	...	73

Team games

நே.	விளையாட்டின் பெயர்	நம்பர்	பக்கம்
1.	ஆடு மாடு - Cow & Goat	7	83
2.	இரவும் பகலும் - Day & Night	5	81
3.	இழுத்து வா - Carry to Base	1	78
4.	கோழிச்சண்டை - Team Cock fighting	11	87
5.	கைக்குட்டையை எடு - Picking the Kerchief	6	82
6.	தள்ளு பந்து - Push Ball	9	85
7.	நம்பர் ஓட்டம் - Number Run	2	78
8.	பந்துக்குத் தப்பு - Dodge Ball	8	84
9.	பெட்டைக் கோழி - The Hen	10	85
10.	மார்ச் டேக் - March Tag	3	79
11.	மூலைப்பந்து - Corner Spy	4	80
12.	வட்டத்தில் பந்து எறிதல் - Ball passing in Circle	15	90
13.	வட்டத்தைச் சுற்றித் தொடு - Circle Chase	14	89
14.	வளைந்து ஓடு - Serpentine in Circle	13	88
15.	வீசி உட்கார் - Pass & Squat	12	87

Indoor Games—வகுப்பறை விளையாட்டுகள்

1.	இது என்னுடைய மூக்கு - This is my nose	5	94
2.	உள்ளே - வெளியே - In the Pond - on the Pond	8	95
3.	எனக்குக் கீழ்ப் படியாதே - Don't Obey me	12	97
4.	என் ஆட்டைப் பார்த்தாயா - Have you seen my sheep?	13	98

நே.	விளையாட்டின் பெயர்	நம்பர்	பக்கம்
5.	காற்று, தண்ணீர், தரை - Air, water & ground	... 7	... 94
6.	குருடன் - Blind Guess	... 14	... 99
7.	கேள்விகள் - Questions	... 6	... 94
8.	செக்கு உருட்டல் - Wherligig	... 15	... 99
9.	பறவை பறக்கிறது - Birds fly	... 9	... 96
10.	பாவனே - Imitation	... 10	... 96
11.	புஸ் - Buzz	... 4	... 93
12.	மோதிரம் எங்கே - Who has the Ring?	... 2	... 92
13.	வெளியே போனது யார் - Who has gone out?	... 3	... 93
14.	யாரிடம் - Who has it?	... 1	... 92
15.	ரெயில் வண்டி - The Train	... 11	... 97

Individual Combative Contests

1.	ஒரு காலில் இழு - One Leg Pulling	... 1	... 102
2.	கயிற்றை இழு - Rope Pulling	... 5	... 103
3.	காலால் இழு - Rope Pull with Leg	... 6	... 103
4.	கால் கட்டி சண்டை - Legs tied Fighting	... 11	... 106
5.	கைச் சண்டை Hand - wrestling	... 3	... 102
6.	கைச் சண்டை Hand fighting	... 7	... 104
7.	சேவல் சண்டை - Cock fighting	... 9	... 105
8.	தடியைத் திருவு - Twist Wand	... 10	... 105
9.	தடிச் சண்டை - Wand wrestling	... 2	... 102
10	தட்டு அல்லது இழு - Clap Fight	... 13	... 107
11.	நாய்ச் சண்டை - Dog Fighting	... 8	... 104
12.	முதுகுக்கு முதுகு இழு - Back to Back Pull	... 4	... 103
13.	ரூஸ்டர் சண்டை - Rooster Fight	... 12	... 106

Imitative Play Activities

நே.	விளையாட்டின் பெயர்	நம்பர்	பக்கம்
1.	ஊற்றில் தண்ணீர் இறைப்பது · Throwing Water from Spring (only heading)	... 17	... 119
2.	குதிரை - Horse	... 2	... 110
3.	கோழிக் குஞ்சுகள் - Chickens Drinking water	... 4	... 111
4.	தயிர் கடைதல் - Churning	... 12	... 115
5.	தண்ணீர் சேந்துவது - Dragging Water (Heading)	... 16	... 118
6.	தண்ணீரில் நடப்பது-Wading Water	... 11	... 114
7.	நாய்ச் சண்டை-Dog fighting	... 14	... 115
8.	நெசவு - Weaving (Heading)	... 20	... 119
9.	படகு ஓட்டுதல் - Boat Rowing	... 15	... 116
10.	பறவை பறப்பது - Birds Fly	... 5	... 112
11.	பாட்டி - Grand Mother	... 1	... 109
12.	மரம் வெட்டி - Wood Cutter	... 3	... 110
13.	மண் வெட்டுவது - Digging Mud with spade (Heading)	... 18	... 119
14.	மேளம் தட்டுதல் - Drum Beating	... 10	... 114
15.	முயல் தவ்வுதல்-Rabbits Jumping	... 6	... 112
16.	மோட்டார் சக்கரத்திற்குக் காற்று அடிப்பது - Inflating motor tube (Heading)	... 19	... 119
17.	யானை நடை - Elephant Walk	... 8	... 114
18.	ரயில் வண்டி	... 9	... 114
19.	வண்ணான் - Washerman	... 13	... 115
20.	வாத்து நடை - Duck Walk	... 7	... 113